N°1 DES JEUX ET DES LOISIRS SUR PC

# joystick

# 171
JUIN
2005







## BATTLEFIELD 2

PETITS MEURTRES
ENTRE AMIS

Numéro 171 • Juin 2005 • FRANCE métropolitaine 6,50 € • ANT-GUY 7,60 € • REU 9,35 € • BEL 6,60 € • CH 13 FS • CAN 9,95 $ • LUX 6,60 € • MAR 82,50 DH • PORT cont 7 €

GUILD WARS • STRONGHOLD 2 • REPORTAGES LIONHEAD & AGE OF EMPIRES III
joystick 171 JUIN 2005 • 6,50 €

# Sommaire

171 JUIN 2005

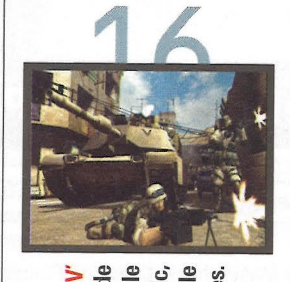
## LES NEWS JEUX ET BETA-VERSIONS DU MOIS



## LES TESTS DU MOIS







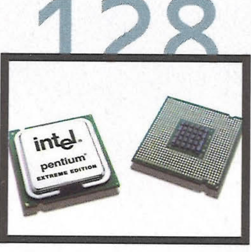
**JEU DE LA COUV'**
Battlefield 2, la plus grosse simulation de champ de bataille à venir, se dévoile pour vous grâce au reportage d'Atomic, plus que jamais spécialisé dans le treillis et les militaires.





**TEST**
Les MMO vous intéressent mais leur gameplay lent et les déplacements à répétition vous saoulent ? Découvrez Guild Wars et son style incisif. Ici, pas de trekking de deux heures entre deux zones, mais un fun instantané à la Diablo qui devrait séduire les champions du clic.






**MATOS**
Armé de son tournevis fétiche en forme de mouette, C_Wiz vous a décortiqué le tout nouveau Pentium 4D afin de vous simplifier les achats de demain. Prenez garde à votre banquier, il fait déjà les gros yeux.



**REPORTAGE**
Lâm, notre reporter globe-trotter, a fait un petit bond kilométrique pour visiter le studio de Peter Molineux : Lionhead. Il est revenu avec plein d'infos sur les jeux en développement et un stock impressionnant d'images qu'il vous fait partager. Encore heureux.

## ET AUSSI...




COUVERTURE
© Joystick / Laurent « Titan » Sébire

IMPRIMÉ EN FRANCE/PRINTED IN FRANCE

JOYSTICK
est édité par Future France
S.A.S. au capital de 3 995 378 euros,
Immatriculée au RCS de Nanterre B 388 330 417
**Siège social :** 101-109, rue Jean-Jaurès
92300 Levallois-Perret
Tél. : 01 41 27 38 38 Fax : 01 41 27 38 39
**Présidente Directrice Générale et représentante légale :** Saghi Zaïmi
**Directrice Générale, Finances et Administration :** Jane Wray
**Principal actionnaire :** Future Holdings Limited 2002
**Directrice de la publication :** Saghi Zaïmi
**Directeur des Magazines :** Xavier Levy
**Directeur éditorial :** Cyrille Tessier
**Directrice Marketing & Commercial :** Saghi Zaïmi
**Directeur Commercial Publicité :** Jérôme Adam
**Chef de studio :** Jean-Michel Sabatié

RÉDACTION
101-109, rue Jean-Jaurès 92300 Levallois-Perret
Tél. : 01 41 27 38 38 Fax rédaction : 01 41 27 64 85
**Rédacteur en chef :** Arnaud « Caféine » Chaudron
**Chef de rubrique news :** Jean-Christophe « Faskil » Detrain
**Chef de rubrique tests et bv :** Sébastien « Bishop » Finot
**Chef de rubrique réseau :** Cyril « Cyd » Dupont
**Secrétaire de rédaction :** Sophie « Rustine » Prétot
**Première rédactrice graphiste :** Érica « Mélusine » Denzler
**Responsable de la rédaction technique :** Olivier Delacourt
**Rédacteur :** Emmanuel « Tbf » Bezy

**Ont participé à ce numéro :**
Matthieu Guéritte, Erwan « Fumble » Lafleuriel, Guillaume « C_Wiz » Louel, Ismaël « Atomic » Villéger, Sébastien « Socrates » Hatton, Michel «Yavin » Beck, Lâm Hua, Amandine Bornibus (maquettiste), Mélanie « Maoh » Gras, Viviane Fitas, Anne Cocard, Sandrine Kock

PUBLICITÉ
**Directeur Commercial Publicité :** Jérôme Adam
**Directeur de Publicité :** Vincent Saulnier 01 41 27 44 59
**Directeur de clientèle :** Didier Pechon 01 41 27 44 91
Fax : 01 41 27 38 00
**Chef de Publicité :** Nicolas Berdon 01 41 27 44 97
**Directeur de Publicité Hors Captif :** Yann de Montdidier 01 41 27 48 11
**Chef de Publicité Hors Captif :** Charles Antonietti 01 41 27 34 57
**Responsable Trafic :** Maguy Edouard 01 41 27 38 12
assistée de Natacha Marquis

ABONNEMENTS
**Abonnements France au :** 01 44 84 05 50
11 numéros par an France : 57,20 euros
abofuture@dipinfo.fr
**Vente au numéro** Anciens numéros : 03 28 38 52 38

TÉLÉMATIQUE 3615 JOYSTICK
**Centre serveur :** Nudge

FABRICATION
**Responsable de la fabrication:** Jacqueline Galante
**Chargé de fabrication:** Solenn De Clercq

DIFFUSION
Responsable de la Diffusion : Florence Lourier
Responsable Abonnement : Valérie Bardon
Chef de produit Vente au Numéro : Aude Leborgne

**Imprimé par :** La Loupe Québécor
**Distribution :** Transport Presse

Ce numéro comprend un DVD gratuit ou 2 CD-Rom et un booklet gratuits de 32 pages. Il comporte un encart nVidia jeté sous la une de couv. Ces suppléments ne peuvent être vendus séparément.








Commission paritaire N° 0305 K 3973
ISSN : 1145-4806.
Prix au numéro : 6,50 euros
Date de parution : fin mai
Dépôt légal à parution

future france
Media with passion

# Le nouvel
# Partout où

Dell™ recommande Microsoft® Windows® XP Professionnel

## Le XPS se déplace grâce à la technologie mobile Intel® Centrino™

### Permet une puissance et un contrôle époustouflants à vos jeux

Chargez et transportez-vous dans le monde de bonheur total des jeux; le magnifique nouvel ordinateur portable XPS est arrivé. Accomplissez des exploits en défiant la mort, éliminez toute opposition, la domination totale peut être la vôtre où que vous soyez et quand vous en sentez l'urgence. Le XPS vous prend par la peau du cou et réveille le super héros qui sommeille en vous. Avec une finesse graphique surprenante, un son à vous couper le souffle et un formidable écran plat 17", vous sentirez la puissance, les forces gravitationnelles, le vertige comme jamais. Grâce à la technologie mobile Intel® Centrino™, le XPS a été conçu pour le joueur passionné que rien n'arrête jusqu'à la victoire. C'est l'arme qu'il vous faut.

**Une assistance 24H/24**

Besoin d'aide? Mobilisez simplement vos renforts. Avec l'accès personnel à une équipe de spécialistes Dell™ XPS, vous aurez toutes les réponses dont vous avez besoin, 24H/24.

Mais rappelez-vous que vous ne trouverez pas le XPS en magasin, alors appelez-nous directement ou consultez le site Dell™ dès maintenant.

## Nouvel Inspiron™ XPS

XPS

- Technologie Mobile Intel® Centrino™ Processeur Intel® Pentium® M 760 (2GHz, 2Mo L2 Cache, 533MHz FSB) & Carte réseau sans fil Mini PCI Intel® pro M2200 802.11b/g
- Microsoft® Windows® XP Édition Familiale
- Chipset Intel® 915PM
- 512Mo Bi-Canale DDR2 533MHz
- Disque dur 60Go 5400 tpm
- Ecran 17" WUXGA (1600x1200)
- nVidia® GeForce™ 6800 ULTRA avec 256Mo DVI/Sortie TV
- Contrôleur Audio Codec AC-97
- Combo graveur CDRW 24x / DVD 8x
- Garantie 1 an service aller-retour atelier[a]
- Microsoft® Works 7.0

**1 880 €HT** **2 249 €TTC***

Possibilité de financement : contactez-nous

Réf. PPFR5-N06XP5

### Extensions conseillées

| | |
|---|---|
| • Garantie 3 ans sur site J+1[a] | 263 €TTC |
| • Microsoft® Office Edition PME 2003 | 323 €TTC |
| • Kit transfert de données | 54 €TTC |

Offres réservées aux particuliers. Photos non contractuelles. *Frais d'expédition non-compris dans le prix de vente (Dell™ Axim™ et périphériques : de 17.94 à 23.92 €TTC, autres produits : 83.72 €TTC). Les disques gravés avec le lecteur DVD+RW peuvent poser des problèmes d'incompatibilité avec certains lecteurs. Promotions non remisables. Dell™, le logo Dell™, Dell™ Dimension™, Inspiron™, PowerEdge™, Axim™, et Dellware™ sont des marques déposées de Dell™. Intel, le logo Intel, Intel Inside, le logo Intel Inside, Intel Centrino, le logo Intel Centrino, Celeron, Intel Xeon, Intel SpeedStep, Itanium, Intel Xscale et Pentium sont des marques déposées ou enregistrées d'Intel Corporation ou de ses filiales aux USA et dans les autres pays. Microsoft® Windows® XP Édition Familiale, Microsoft® Works 7.0 et Microsoft® Office® XP Professionnel sont des marques déposées de Microsoft® Corporation. © 2004 Ubisoft Entertainment. Basé sur Prince of Persia® crée par Jordan Mechner. Tous droits réservés. L'Ame du Guerrier, Ubisoft et le logo Ubisoft sont des marques déposées d'Ubisoft Entertainment aux U.S. et/ou dans d'autres pays. Prince of Persia est une marque déposée de Jordan Mechner et utilisées sous licence par Ubisoft Entertainment. Toute autre marque déposée appartient à son propriétaire. Dell™ reconnait n'avoir aucun titre de propriété sur les marques de commerce et les noms de marques autres que les siens. Les offres contenues dans cette annonce sont valables jusqu'au 21/06/2005 dans la limite des pièces et composants disponibles. Les produits de substitution seront de fonctionnalités ou de performances au moins équivalentes. Les prix et informations dans cette annonce peuvent faire l'objet de modifications sans préavis et sont donnés sous réserve de l'application des conditions générales de vente et de serices de Dell™ disponibles sur www.dell.fr. L'acceptation de ces offres suppose l'adhésion à ces conditions. Malgré notre vigilance des erreurs de prix et/ou de spécifications peuvent s'être glissées dans ce document. Dell™ vous prie de l'en excuser et vous en préviendra le plus tôt possible. Microsoft® Windows® XP Édition Familiale, Microsoft® Works 7.0 sont installés sur le disque dur des systèmes Dell™ et livrés avec CD-ROM et sans disquette. Conditions valables pour la France métropolitaine. Pour les disques durs, 1 Go signifie 1 milliard d'octets, la capacité totale accessible dépend du système d'exploitation utilisé. [a]Pour toute information relative aux garantie n'hésitez pas à nous appeler ou à visiter notre site Internet. Pour profiter de l'offre AOL, vous devez avoir plus de 18 ans, disposer d'une carte bancaire et d'un compte bancaire. Offre non cumulable avec toute autre offre promotionnelle, réservée à un essai par foyer et à la France métropolitaine. Voir conditions de l'offre sur la brochure AOL insérée dans l'emballage de l'ordinateur Dell™. Informations exactes au 26/11/2001. Accès Internet Wanadoo: deux mois offerts pour tout nouvel abonnement à un forfait Wanadoo Intégrales avec ou sans l'option Fidélité, non cumulable avec d'autres offres en cours. Voir conditions des offres sur www.dell.fr. Dell™ se réserve le droit de mettre fin à ces offres sans avis préalable. Dell™ S.A. Capital : 1 676 939 €. 1 Rond Point Benjamin Franklin - 34938 Montpellier Cedex 9 - France. N° 351 528 229 RCS Montpellier - APE 518 G. taux TVA = 19.6%.

DVD-Rom CD-Rom

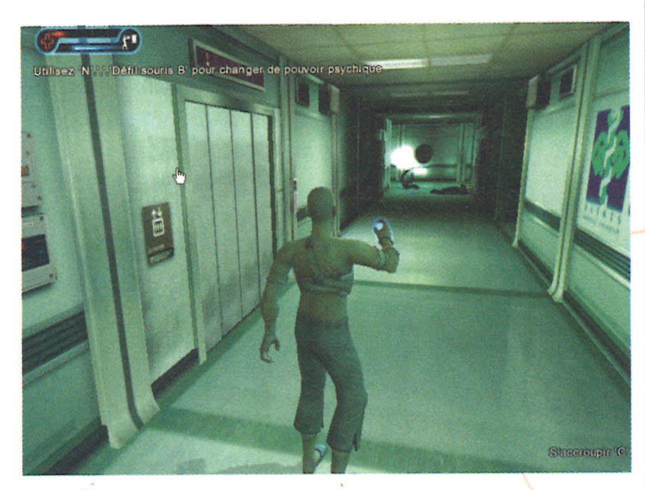
# sommaire #171

***Au menu des réjouissances** ce mois-ci, **vous pourrez goûter** au jeu massivement multijoueur **coréen** made in NCsoft : **Lineage II.** Si vous désirez faire quelques pauses entre **vos chasses aux monstres,** dirigez-vous plutôt vers **Second Sight** et **Psychonauts,** pour les amateurs d'aventure. **Les accros de FPS ne sont pas en reste** avec **Pariah** et **Project Snowblind.** Pour le reste... **Fouinez à votre guise** et vous trouverez sûrement votre bonheur.*

***Cyd***

DVD

## Second Sight



**Genre :** Action/Aventure
**Développeur :** Free Radical Design
**Éditeur/Distributeur :** Codemasters
**Site Internet :** www.codemasters.fr/secondsight
**Config minimum :** Windows 2000/XP, CPU 1 GHz, 256 Mo de Ram, Carte vidéo 64 Mo, DirectX 9.0c
**Config recommandée :** Windows 2000/XP, CPU 2 GHz, 512 Mo de Ram, Carte vidéo 128 Mo, DirectX 9.0c



### En résumé

Des couloirs blancs qui n'inspirent rien de bon, des gardiens parlant d'un tueur psychopathe et un toubib vous injectant une énième piqûre afin de vous envoyer directement dans les bras de Morphée. Il n'y a pas à dire, l'hôpital c'est plus ce que c'était. Ne rêvez pas, ce n'est pas ici que vous rencontrerez des infirmières sexy. Et vous découvrirez bien pire que des petits vieux se déplaçant lentement jusqu'à la fontaine d'eau. Vous vous réveillez, attaché à votre lit, et découvrez rapidement comment utiliser des pouvoirs paranormaux dont vous ignoriez totalement l'existence auparavant. Cette démo de Second Sight vous offre donc la possibilité de débuter cette aventure pleine de mystère.

DVD

## Act of War multi

**Genre :** Stratégie tour par tour
**Développeur :** Eugen Systems
**Éditeur/Distributeur :** Atari
**Site Internet :** www.atari.com/actofwar
**Config minimum :** Windows 2000/XP, CPU 1.5 Ghz, 256 Mo de Ram, Carte vidéo 64 Mo, DirectX 9
**Config recommandée :** Windows 2000/XP, CPU 2.5 GHz, 1 Go de Ram, Carte vidéo 128 Mo, DirectX 9

### En résumé

Ce jeu de stratégie temps réel vous propose de vous immerger dans un futur proche où le pétrole commence à manquer. Vos talents de stratège seront donc mis à rude épreuve pour rétablir la paix. Cette démo vous permet d'affiner vos tactiques sur deux cartes, une pour deux joueurs et l'autre pour quatre. Vous pourrez les essayer en mode Engagement contre l'ordinateur ou en réseau via Internet ou en local. Un seul camp est disponible parmi les différentes nations présentes sur la version finale. Afin d'améliorer votre jeu, vous pouvez toujours profiter de l'option replay pour revoir la partie de votre choix.

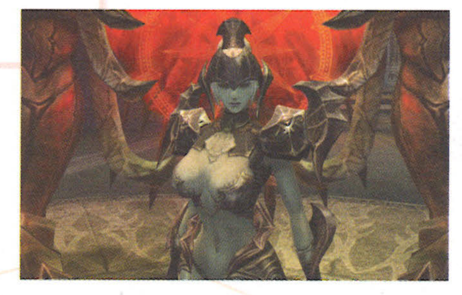




# Lineage II




**Genre :** MMORPG
**Développeur :** NCsoft
**Éditeur/Distributeur :** SG Diffusion
**Site Internet :** www.lineage2.com
**Config minimum :** Windows 2000 / XP, CPU 800 MHz, 256 Mo de Ram, Carte vidéo 64 Mo, DirectX 9.0
**Config recommandée :** Windows 2000 / XP, CPU 1 GHz, 512 Mo de Ram, Carte vidéo 64 Mo, DirectX 9.0



## En résumé

L'idée de vous lancer sur Lineage II vous démange depuis longtemps, mais vous n'osez franchir le pas ? Alors estimez-vous heureux : votre magazine préféré vous offre le droit d'essayer gratuitement le MMO de NCsoft durant 14 jours. De plus, ça ne vous engage à rien et si vous accrochez, vous pouvez toujours continuer l'aventure en achetant ce titre dont le prix est tombé à 19 euros. Mais avant de vous lancer sur les terres d'Aden, sachez qu'il faut créer un compte PlayNC. Pour ce faire, il suffit de se rendre sur le site officiel (www.lineage2.com) et de cliquer sur le menu My Account situé sur la gauche. Cliquez ensuite sur Create en haut de la page, puis remplissez les champs d'informations requis. Une fois votre compte validé, vous devez cliquer sur Ajouter des jeux à votre compte PlayNC afin de taper le CD-key de 20 caractères que vous trouverez au dos de la jaquette CD ou DVD. Une fois cette formalité accomplie, vous pouvez lancer l'installation du soft et procéder à sa mise à jour. Il faudra s'armer de patience puisque vous serez obligé de télécharger tout le contenu de Chronicle 3, extension sortie début mai. Une fois la phase de création de personnage passée, vous devez connaître quelques commandes de base afin de ne pas être totalement perdu. Pour déplacer votre personnage, il suffit de cliquer sur le sol à la manière d'un Diablo-like. Maintenez le clic droit enfoncé puis bougez la souris pour déplacer la caméra et utilisez la molette pour zoomer. Rappelons tout de même que Lineage II est un MMO axé sur le PvP (joueur contre joueur) dans lequel jouer en solo s'avère impossible à long terme. On vous conseille d'ailleurs de vous rendre dans la rubrique réseau pour lire le Try Again qui vous en apprendra davantage sur ce MMO et l'arrivée de son extension gratuite Chronicle 3.

# S.C.A.R.

**Genre :** Course
**Développeur :** Milestone
**Éditeur/Distributeur :** Nobilis
**Site Internet :** www.milestone.it
**Config minimum :** Windows 98/Me/2000/XP, CPU 800 MHz, 256 Mo de Ram, Carte vidéo 64 Mo, DirectX 9
**Config recommandée :** Windows 2000/XP, CPU 2 GHz, 512 Mo de Ram, Carte vidéo 128 Mo, DirectX 9



## En résumé

Squadra Corse Alfa Romeo ou tout simplement S.C.A.R. est le dernier-né des studios Milestone. Ce jeu de course a l'ambition de mélanger pilotage et RPG. Pour remporter une victoire, il faut prendre en compte les aptitudes (rythme cardiaque, vision, intimidation...) du pilote qu'il est possible de faire évoluer tout au long de votre carrière. Cette démo offre la possibilité d'essayer quelques tours de circuit au milieu de véhicules que l'on prend plaisir à pousser hors de la route.






# Les démos

Répertoire \DEMOS



## Pariah

**Genre : FPS**
**Développeur : Digital Extremes**
**Éditeur/Distributeur : Hip Interactive**
**Site Internet : www.pariahgame.com**
**Config minimum : Windows 98/Me/2000/XP, CPU 800 MHz, 256 Mo de Ram, Carte vidéo 32 Mo, DirectX 9**
**Config recommandée : Windows XP, CPU 1,5 GHz, 512 Mo de Ram, Carte vidéo 64 Mo, DirectX 9**

### En résumé

Pariah propose un univers futuriste dans lequel il vaut mieux être armé jusqu'aux dents afin d'éviter de mourir tous les cent mètres. Loin du scénario qu'il est possible de découvrir avec la version finale, cette démo vous plonge directement dans les options multijoueur de ce titre. Vous aurez donc le choix de jouer en LAN ou sur le Net en sélectionnant l'un des trois modes de jeux proposés : Team Deathmatch, Capture the Flag et Frontline Assault. Défoulez-vous à votre aise sur ces trois maps...

## Project Snowblind

**Genre : FPS**
**Développeur : Crystal Dynamics**
**Éditeur/Distributeur : Eidos**
**Site Internet : www.projectsnowblind.com**
**Config minimum : Windows 2000/XP, CPU 1 Ghz, 256 Mo de Ram, Carte vidéo 64 Mo, DirectX 9**
**Config recommandée : Windows 2000/XP, CPU 2.4 GHz, 512 Mo de Ram, Carte vidéo 128 Mo, DirectX 9**

### En résumé

Munissez-vous de votre plus gros flingue et plongez au cœur de Hong Kong en l'an 2065 pour tirer sur tout ce qui n'est pas de votre camp. Ce futur totalement chaotique propose une atmosphère immersive qui devrait ravir les amateurs de FPS. L'action omniprésente tout au long de cette démo ne vous laissera pas le temps de souffler un instant. En revanche, vous ne pourrez profiter de cette démo qu'à titre purement personnel puisque seule l'option solo est disponible.



## Lancement de l'interface Joystick

L'interface fonctionne indifféremment avec toutes les versions de Windows. Si vous pouvez naviguer sur Internet avec votre PC, vous devriez pouvoir lancer l'interface sans aucun problème. Si vous n'avez pas installé avant le .Net Framework, ce dernier sera installé (en V.F.) au premier lancement. Si vous avez désactivé l'autorun de votre lecteur CD ou DVD, vous devez double-cliquer sur joystick.exe et pas InterfaceJoystick.exe à la première utilisation pour vérifier la présence du .NET Framework.

## Droits d'auteur



## Comment nous faire parvenir vos créations ?

**Vous voulez nous soumettre un programme, une musique ou une image de votre création, n'hésitez pas à nous les faire parvenir, soit à l'adresse e-mail : cdromjoystick@futurenet.fr (jusqu'à 5 Mo), soit sur CD à l'adresse suivante :**

Joystick, Service CD/DVD-Rom, 101-109 rue Jean-Jaurès, 92300 Levallois-Perret.

**Les sharewares doivent être au format ZIP ou auto-extractibles, et accompagnés d'un fichier TXT de description ayant le même nom que le fichier principal. Les images doivent être de préférence au format JPG. Si vous n'êtes pas les auteurs des fichiers que vous envoyez, merci de nous préciser l'endroit où vous les avez trouvés.**

## Responsabilités

Les CD-Rom (ou le DVD-Rom) fournis avec ce numéro de Joystick ont été essayés et ont fonctionné sur tous les ordinateurs de la rédaction. De par les versions non définitives de certaines démos, il se peut qu'il demeure quelques incompatibilités avec certaines configurations. Toutefois, Future France n'étant pas l'auteur de ces programmes, il ne pourra en aucun cas être tenu pour responsable des dommages de quelque nature que ce soit, directs ou indirects, liés à l'utilisation de ces CD-Rom ou du DVD-Rom et des programmes qu'il contiennent. Future France ne pourra donc pas être tenu pour responsable des pertes et profits ou de revenus, ou de dommages ou coûts résultant d'une perte de temps, de données ou de l'utilisation de ces logiciels, ou pour tout autre motif. En aucun cas la responsabilité de Future France ne pourra être engagée au-delà du prix d'achat du magazine.



NOUVEAU !
EN VENTE ACTUELLEMENT
Vous voulez tout savoir sur la micro ?
actus
dossiers
matériel
logiciel
multimédia
internet
mobilité
jeux vidéo
www.microactuel.com
NOUVEAU
Juin 2005 / numéro 3
micro actuel
Le magazine de tous les utilis... micro
COMBIEN VAUT VRAIMENT VOTRE ORDINATEUR ?
EXNEO : enfin un argus pour votre matériel informatique !
Offre découverte
1 € ,90
SEULEMENT
+ CD-ROM
GRATUIT !
Faut-il craquer pour les nouveaux micros ?
Que valent-ils ? Faut-il attendre pour les acheter ?
Windows Longhorn
Processeurs double cœur
Systèmes 64 bits...
ENQUÊTE
OUI, VOUS AVEZ LE DROIT DE COPIER !
Voici quoi et comment
Logiciel
Halte à
Multimédia
Quel
Comparatif
Écrans LCD
Tests
8 FICHES PRATIQUES
Micro Application
15 000 modèles et 4 000 images
VIE PRATIQUE
La Carterie Créative
Technologie Print eXtreme 2.0
Réalisez et imprimez une infinité de créations en toute occasion !
Invitations, étiquettes CD, cartes de visite, cartes de vœux, transferts textiles...
Insertion de photos et studio de retouche intégré
Envoi de cartes animées par e-mail
LOGICIEL COMPLET !
en version française illimitée
Le magazine + son CD-Rom GRATUIT !
Toute la micro est dans micro actuel




# Les démos

Répertoire \DEMOS

DVD

## Psychonauts

**Genre : Action/Aventure**
**Développeur : Double Fine Productions**
**Éditeur/Distributeur : Majesco Sales**
**Site Internet : www.psychonauts.com/graymatter.php**
**Config minimum : Windows 98/SE/2000/XP, CPU 1 Ghz, 256 Mo de Ram, Carte vidéo 64 Mo, DirectX 9**
**Config recommandée : Windows 2000/XP, CPU 2 GHz, 512 Mo de Ram, Carte vidéo 128Mo, DirectX 9**



### En résumé

Plongez au cœur de cette aventure unique dans laquelle vous découvrirez un univers totalement déjanté créé par Tim Schafer, le designer de titres cultes tel que Grim Fandango et Full Throttle. Ici vous incarnez un gamin fort sympathique avec lequel vous découvrirez des environnements totalement différents. Courez, sautez et visitez le monde grâce à cette démo qui propose de vivre les premières heures du jeu original.

## Juiced

**Genre : Course**
**Développeur : Juice Games**
**Éditeur/Distributeur : THQ**
**Site Internet : www.juiced-racing.com**
**Config minimum : Windows 2000/XP, CPU 933 Mhz, 256 Mo de Ram, Carte vidéo 32 Mo, DirectX 9**
**Config recommandée : Windows XP, CPU 2.8 GHz, 512 Mo de Ram, Carte vidéo 128Mo, DirectX 9**

### En résumé

Nouvelle simulation automobile basée sur la mode des courses illégales, Juiced propose de prendre le volant d'un bolide afin d'augmenter sa réputation en défiant d'autres pilotes. Les courses se déroulent dans une mégapole en plein cœur de la nuit. Les amateurs de voitures apprécieront certainement de se mettre au volant d'une Toyota, Honda, Subaru, Chevrolet et autres météores.

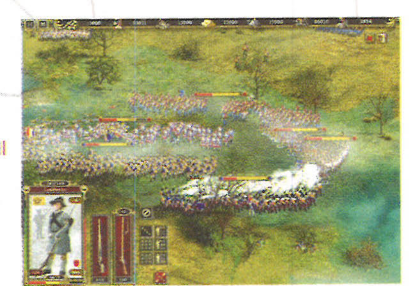


# Les autres fichiers

(en couleur, les fichiers uniquement sur DVD)



RISING KINGDOMS



COSSACKS II

**LA SECTION INTERNET :**
- Netserver 0.1 Beta 4

**LA SECTION UTILITAIRES :**
- Acrobat Reader 6.0
- Brine 0.41
- FastStone Image Viewer 2.0.5
- Foxit PDF Reader
- Process Tamer

**LA SECTION DRIVERS :**
- Catalyst 5.2 Windows 98/Me
- Catalyst 5.4 Windows 2000/XP
- ForceWare 71.84 Windows 98/Me
- ForceWare 71.89 Windows 2000/XP

**LA SECTION JEUX :**
- DeGeneration 1.0
- Operation Peacekeeper 0.16
- Red Orchestra 3.2
- Trailer The Fallen One
- UCMP Volume 1 Mappack

**LA SECTION PATCHS :**
- Act of War Patch 2
- Armies of Exigo 1.4
- Battle for Middle Earth 1.02
- C&C Generals : Heure H 1.04
- Cossacks 2 1.1
- Empire Earth II 1.05
- GTR 1.4
- Pro Rugby Manager 2005 1.09
- Splinter Cell : Chaos Theory 1.02
- Star Wars : KOTOR II Patch 2

**LA SECTION WALLPAPERS :**
Cette section contient des fonds d'écran pour agrémenter votre bureau de Windows. Ils ne sont pas détaillés sur cette page faute de place.

LIVE FOR SPEED S2



"Une aventure immorale et passionnante d'une liberté et d'une richesse inégalée dans le genre."
PCJEUX

# BOILING POINT
## ROAD TO HELL

Un mélange des genres DETONNANT !

Voilà un titre qui pourrait bien marquer son époque!
JeuxVidéo Mai 2005




Un jeu alliant ACTION à la première personne et RPG !

**Grand jeu Concours sur www.atari.fr**























# COURRIER

par Faskil

Pour participer à cette rubrique, envoyez vos mails à courrierjoystick@futurenet.fr. Si vous n'aimez pas la froideur impersonnelle du mail, mais préférez plutôt la chaleur scribouillarde d'une lettre, c'est Joystick magazine, Courrier des Lecteurs, 101-109 rue Jean-Jaurès, 92300 Levallois-Perret. Nous, on préfère les mails, ceci dit.

- Emails de la rédaction :
Atomic, Fumble, Gruth, C_Wiz, Yavin : (via)sebastien.finot@futurenet.fr
Bishop : sebastien.finot@futurenet.fr
Caféine : arnaud.chaudron@futurenet.fr
Cyd : cyril.dupont@futurenet.fr
Faskil : jean-christophe.detrain@futurenet.fr

## Pas de demi-mesure

Bonjour Mr Joystick. J'en ai marre des consoleux ! Je leur dis sans arrêt que les ordinateurs sont plus puissants, que les graphismes sont mieux, que le pad pour le FPS c'est l'horreur, mais rien n'y fait ! Auriez-vous des arguments pour leur clouer le bec ?

Dr Jackson

*Je suis parfaitement d'accord avec vous : les consoleux sont une plaie pour notre société. Ici, à la rédac, on doit supporter jour après jour ceux de Joypad et, croyez-moi, notre calvaire n'est pas de moindre envergure que le vôtre. En général, les arguments qui les calment sont de leur rappeler sournoisement qu'au lieu de faire les cons (ce qui est, chez eux, une véritable seconde nature), ils feraient mieux de rentrer des pages. Malheureusement, je crains que dans votre cas, ce genre de stratagème ne soit guère porteur. Vous pouvez toujours leur vanter les mérites de titres comme WoW, Guild Wars ou encore GTR, bref, tous ces merveilleux jeux auxquels ils n'auront jamais le plaisir de goûter. Et si ça ne fonctionne toujours pas, un coup sec derrière la nuque devrait définitivement régler le problème.*

## Soyons précis

Ça fait maintenant plusieurs années que je suis abonné à Joystick et je trouve que les anciennes notations sur 100 étaient plus précises que celles sur 10 d'aujourd'hui. Donc, pourquoi notez-vous sur 10 et pourquoi pas sur 20 par exemple ?

Silvio

*J'allais vous répondre ironiquement de multiplier les notes actuelles par dix pour faire votre bonheur, mais finalement, je pense qu'il est bon de régler cet éternel débat une bonne fois pour toutes. La réponse unanime de la rédaction sur ce sujet est : non, une notation sur 100, voire sur 20, n'est pas meilleure qu'une notation sur 10. Dans un monde idéal, il n'y aurait d'ailleurs pas besoin de note. L'important dans un test reste, jusqu'à preuve du contraire, le corps du texte. La note, elle est juste là pour évaluer (très) grossièrement un titre, pour vous permettre d'un seul coup d'œil de jauger de sa valeur. Les subtilités d'un texte écrit ne pourront jamais se résumer à une différence de quelques pourcents.*

## Enfilade

Salut mon gars, sûr qu'avec mes 50 ans à la fin du mois, je fais un peu ancien combattant mais j'ai un gros problème avec les jeux à la première personne comme Call of Duty : je sollicite donc une consultation. Au bout de quelques minutes passées sur ce genre de jeux, j'ai comme une nausée, une envie de gerber, un mélange de mal de mer, mal de la route et mal de l'espace (pour ce dernier je ne suis pas encore sûr). Docteur, à part retourner jouer à LodeRunner sur Apple IIc, que me conseillez-vous ?

Jacques

*Mes compétences médicales étant ce qu'elles sont, c'est-à-dire proches du néant absolu, je ne prendrai pas le risque de vous conseiller l'un ou l'autre remède improvisé. Je peux toutefois vous rassurer : vous ne souffrez pas d'une maladie étrange mais de ce que les spécialistes appellent le « mal des mondes virtuels », qui n'est autre qu'une réponse normale de votre corps à un stimulus inhabituel. Toujours est-il que, si de manière générale, les FPS provoquent chez vous des réactions physiques désagréables, je ne saurais trop vous recommander de garder vos distances avec Pariah. Outre vos habituelles nausées, il est fort probable qu'en réalisant avoir déboursé la coquette somme de 60 euros pour cette « chose », vous ressentiez également un élancement suspect dans le bas du dos.*

Rappel des règles du jeu : Nous ne répondons jamais individuellement aux courriers qui nous sont envoyés. Il nous est également impossible de répondre dans le magazine à toutes les lettres Nous ne résolvons pas les problèmes techniques non plus, et ne pouvons pas vous conseiller sur l'achat de matériel ou de compatibilité de votre matos avec les jeux. En revanche, nous sommes ouverts à vos suggestions, conseils, remarques, jeux idiots, rendez-vous avec vos copines, etc.

## Y'a un truc

Salut, je lis Joy depuis pas mal de temps et je voulais savoir comment on faisait pour passer dans le courrier des lecteurs ?

Tobefore

*Je n'en ai pas la moindre idée. Mais votre ténacité finira par payer.*

## Une mauvaise bonne idée

Yo what's up, rédaction de joystick ? J'ai une idée pour améliorer le magazine. Vous pourriez faire une page « good news » et une autre « bad news » dans la rubrique news.

Clément

*Cher Clément, yo. Excellente idée que vous nous suggérez là. Non, vraiment. Le seul petit souci va être de choisir avec pertinence de classer nos news en « good » ou en « bad ». Imaginez les interminables tergiversations de classement à l'annonce de chaque nouveau jeu. Pour la majeure partie de la rédac, l'arrivée dans nos bureaux de « Barbie et le poney rose » sera plutôt une bonne nouvelle, parce que cela impliquera invariablement une bonne tranche de rigolade. Pour moi, par contre, vu que j'hériterai invariablement du test, c'est une autre histoire…*

- Pour les problèmes d'abonnement : magazine non reçu, CD ou livret manquant etc. : SERVICE ABONNEMENT BP2 - 59718, Lille Cedex 9 Tél. : 03 28 38 52 38
- CD manquants, ne marchant pas, etc. : cdrom@futurenet.fr
- Commande d'anciens numéros : 03 28 38 52 40
- Propositions de programmes, images, maps etc… à intégrer au CD de Joy : cdromjoystick@futurnet.fr
- Problèmes techniques : www.hotline-pc.org
- Pour tout litige concernant matériel ou logiciel, n'hésitez pas à contacter la direction départementale de la Concurrence de la Consommation et de la Répression de Fraudes (DDCCRF) de votre département (coordonnées dans l'annuaire, ou bien tapez DDCCRF suivi du numéro de votre département dans Google). Vous trouverez également nombre de renseignements précieux sur le site www.admifrance.gouv.fr

## Vache à lait

Cher Joystick, chaque mois depuis quelques années, tu m'envoies de magnifiques lettres de 150 pages grand format et c'est seulement maintenant que je décide de répondre à ta régularité épistolaire. Dans tes pages, les MMORPG prennent de plus en plus d'importance au point de me convaincre d'en essayer un. Je suis stupéfait par le coût exorbitant d'un abonnement alourdi par l'achat du jeu lui-même. Je sais bien que l'entretien des serveurs et les mises à jour régulières ne sont pas gratuites pour l'éditeur, mais à 13 euros par mois, ils doivent vraiment s'en mettre plein les poches (World of Warcraft, 1,5 million d'abonnés : fais le calcul mon cher Joystick). Bref, à quand des MMORPG moins ruineux ? De plus, je remarque que tu évoques souvent la vie exaltante de tes journalistes et contrairement aux autres magazines, tu ne montres jamais de photos de leurs tronches, juste quelques avatars simplistes. As-tu honte de leur physique ? Sont-ils laids à ce point ? Comment l'expliquer autrement ? J'attends ta prochaine lettre avec impatience.

Nicolas

*Réjouissez-vous ! Votre vœu est désormais exaucé. Enfin, presque. Même si Guild Wars n'est pas un MMORPG (comme vient de me le rappeler Caf à coups de batte), il n'en demeure pas moins le premier univers « online » persistant ne nécessitant pas d'abonnement. Je vous recommande d'ailleurs de dévorer de ce pas l'excellent test du père Fumble pour comprendre à quel point c'est un jeu qu'il est bien. En ce qui concerne nos avatars, c'est plus une question de style que par souci de ne pas révéler d'éventuelles tares physiques. Enfin, sauf pour Yavin. Ce qui explique qu'il garde son casque, même en dessin.*

# Restez Zen

## Pack Télévision + Haut Débit on l'installe pour vous

**3 mois** d'essai libre[1]

## Pack NOOS : votre garantie de sérénité

Avec le Pack Noos, vous bénéficiez du **Haut Débit** 1 Méga et des **100 plus belles chaînes** du câble et du satellite !

Détente absolue, les options **Sécurité internet et Contrôle parental** sont incluses et **toutes les chaînes cinéma** sont offertes pendant 6 mois[2]

Et en plus :

- votre **installation** et la **démonstration** par un professionnel sont **offertes**[3]
- votre **SAV est assuré** en 72h[4], en cas de problème, un spécialiste se déplace à domicile

Et tous les avantages de ce pack à 35€/mois pendant 1 AN[5]

Offre promotionnelle aussi disponible avec Noos tv + 4 Méga (40 € / mois) ou Noos tv + 10 Méga (45 € / mois).

(1) Possibilité de résilier exceptionnellement, par lettre recommandée avec accusé de réception, envoyée au plus tard dans les 10 jours avant la fin des 3 mois suivant la date de raccordement. Aucune somme ne sera remboursée. (2) Le mois en cours de l'installation + 5 mois. (3) Hors frais d'activation (29,90€) et hors dépôt de garantie (75€). (4) Sauf panne imputable au client. Délai à compter de la prise en charge de votre appel et selon disponibilité. Hors coût de la communication au service client (0,34€/min depuis un poste fixe). (5) Offre et tarifs TTC valables pour toute nouvelle souscription simultanée à Noostv Magic et à Noosnet du 11/04/05 au 30/06/05. Durée minimum d'abonnement de 12 mois. Pendant le mois en cours de l'installation + 11 mois : Noostvnet 1 mega est à 35€/mois, Noostvnet 4 mega à 40€/mois et Noostvnet 10 mega à 45€/mois. Vitesse nominale maximum descendante. Disponibilité du 10 mega selon localisation géographique. Le modem est mis à disposition gratuitement durant toute la durée de l'abonnement. Les options Sécurité internet et Contrôle parental sont incluses, à la demande, dans les Packs. A l'issue de la promotion, les tarifs des packs Noostvnet 1 mega, 4 mega et 10 mega, passent respectivement à 44,80€/mois, 49,80€/mois, et 54,80€/mois et les options Sécurité internet et Contrôle parental sont facturées respectivement à 5€/mois et 2€/mois. Offre non cumulable avec d'autres promotions en cours. Offre disponible sur certains réseaux Noos.

**0 826 020 991**
(0,15€/min depuis un poste fixe)
noos.fr

il y a quelque chose de magique entre nous

noos

# patches

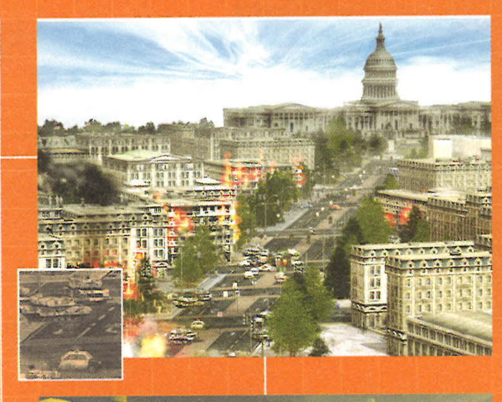
par Cyd

**Le patch, l'ami du joueur PC, le bout de programme qui fait basculer une sombre daube dans l'univers rose et féerique du jeu potable. Et aussi l'enfer du joueur quand il n'est pas disponible, voire annulé, pour d'obscures raisons économiques. Vous êtes sur la page qui va vous sauver la vie (peut-être). Lisez en silence.**

## Act of War

### _ Patch 2 _

Nouveau patch pour le jeu de stratégie en temps réel d'Atari. Outre diverses corrections de bugs, cette mise à jour améliore les replays en ajoutant de nouvelles fonctionnalités et informations. On note également que des mesures anti-triche ont été mises en place. Si un tricheur est détecté lors d'une partie il sera immédiatement éjecté du jeu avec une défaite à son actif. Côté optimisation, on notera que le téléchargement des profils de joueurs et la bande passante ont été améliorés. Pour finir, sachez qu'une nouvelle map nommée Alcatraz a été implémentée.





## Le Seigneur des Anneaux : La bataille pour la Terre du Milieu

### _ Patch 1.02 _

Le jeu de stratégie en temps réel basé sur la licence du Seigneur des Anneaux se voit agrémenter d'un patch corrigeant une liste impressionnante de bugs. Mais le principal attrait de cette mise à jour est le nombre phénoménal de changements concernant l'équilibrage du jeu, que ce soit au niveau des unités ou des maps. EA Pacific a également modifié quelques détails concernant les parties en réseau. Un joueur qui se déconnecte prend désormais une défaite à son actif. Ceci permet de sanctionner les petits malins qui s'amusent à couper leur connexion en pleine partie lorsqu'ils voient la défaite pointer le bout de son nez.





## Star Wars KOTOR II : The Sith Lords

### _ Patch 2 _

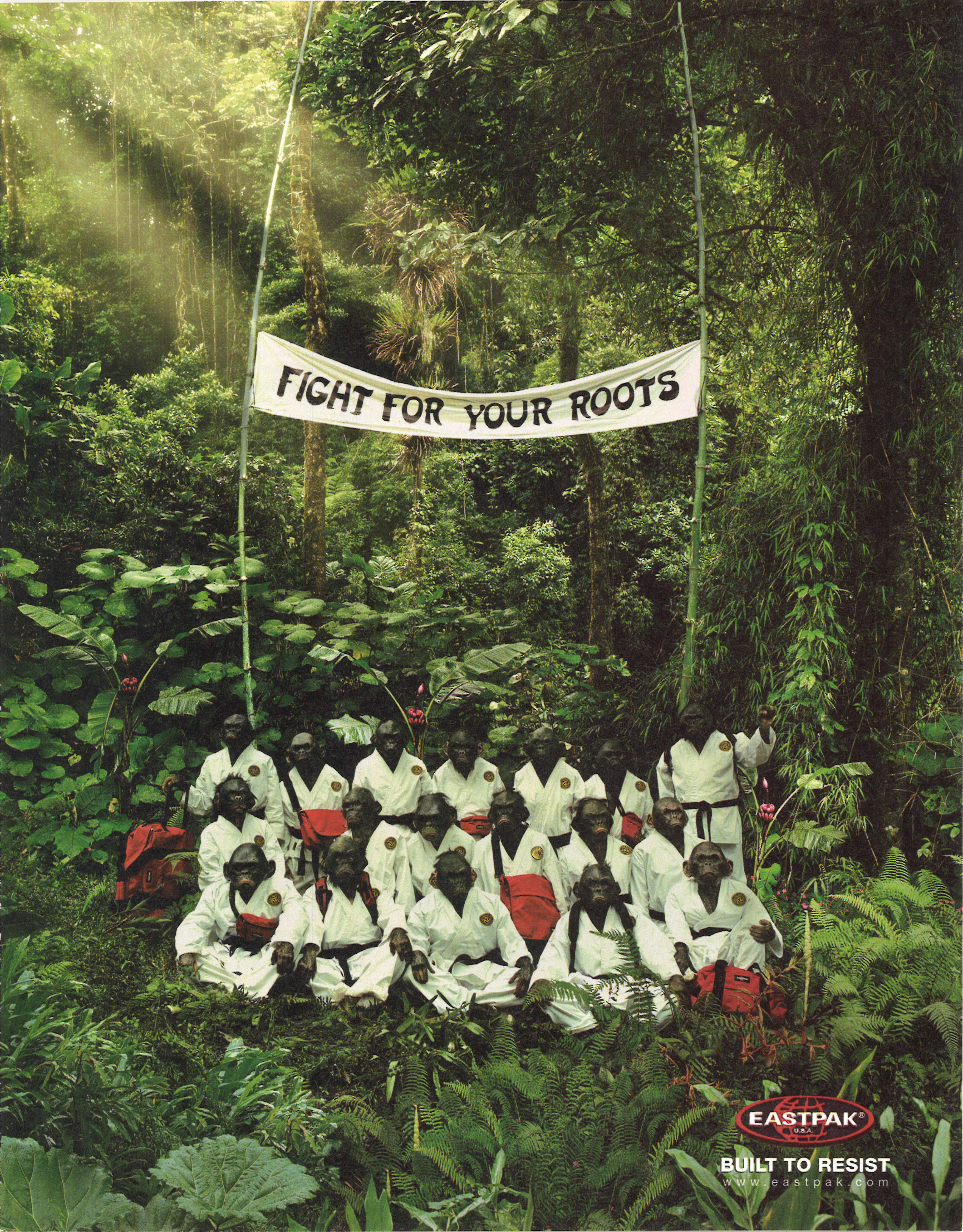
Obsidian Entertainment vient de sortir un patch sans réel nouveau contenu pour son jeu d'action/aventure. En fait, cette mise à jour corrige pas mal de bugs en tout genre. Des problèmes de dialogues, d'affichage et de scripts qui gênaient tout simplement le plaisir de jeu ou faisaient crasher le PC dans le pire des cas. Même si vous n'avez rien remarqué de spécial durant vos parties, installez tout de même ce patch par précaution.

## Armies of Exigo

### _ Patch 1.4 _

Si vous pensiez que les trois races présentes dans Armies of Exigo méritaient d'être équilibrées, vous serez ravi d'installer cette mise à jour. De nombreuses unités et structures ont été modifiées afin de rendre les parties plus intéressantes. De nombreux bugs ont également été corrigés et quelques ajouts mineurs, aux yeux de certains, ont été implémentés. Comme la possibilité d'assigner un raccourci à un supergroup. La liste des changements est longue, très longue même. Il va sans dire que ce patch est indispensable pour tout joueur accro à ce titre.

> Tous les patches détaillés sur cette page ainsi que bien d'autres sont dans le CD et le DVD dans le sous-répertoire /patchs


FIGHT FOR YOUR ROOTS
EASTPAK
U.S.A.
BUILT TO RESIST
www.eastpak.com

BATTLEFIELD 2 BATTLEFIELD 2 BATTLEFIELD 2 B

# Battlefield
# Axe du Mal

**Vous préférez quoi : nettoyer des tranchées à la mitrailleuse, égorger des gardes ou les sniper à 300 mètres ? Vous êtes plutôt batailles de chars, attaques au sol ou combats aériens ? Simple troufion, Sergent Courage ou Capitaine Fracasse ? Pas besoin de choisir dans Battlefield 2 : on peut tout faire.**

PAR Atomic

Pøurquøi ne päs partir en vacânces en Suède cëtte année ? Pøur vøir les jølys lacs, le résæu téléphønik førmidäble, mais äussi pluzieurs ânymaux pøilus très intëressants kømme par exemple l'élân mäjestueux. Un jøur, ma sœur a été mørdue par un élân... Mais ce n'est pas pour ça que je suis allé à Stockholm : j'y suis allé pour visiter les locaux de Digital Illusions (Dice) et rencontrer Lars Gustavsson, le lead designer de Battlefield 2. Eh ouais, nous autres à Joystick, on est comme ça : quand on a pas envie de jouer en LAN à la rédac (Bishop triche tout le temps), on prend un avion et on va directement voir les concepteurs, histoire d'essayer leurs nouveautés pendant deux ou trois heures tout en se gavant de sushis et de petits fours. Ça faisait un moment qu'on avait envie de mettre la main sur BF2. Le front des FPS multi est un peu trop calme depuis quelques mois et les mods attendus pour Half-Life 2, Doom 3 et Far Cry n'en finissent pas de se concrétiser. On attend donc de Dice qu'ils nous ravigotent tout ça avec enfin un digne successeur au mythique BF1942. Car les Suédois en ont les moyens : acheté par Electronic Arts à l'issue d'une bataille financière mouvementée, le studio mobilise maintenant pas moins de 200 personnes sur plusieurs projets pour consoles et PC. Mais au fait, Lars, quelle guerre allons-nous gagner cette fois-ci ?

O.K. j'admets, question idiote. Dans BF2, les combats opposent donc les gentils Américains aux infâmes Orientaux. Plusieurs modèles d'Orientaux : des Moyens et des Extrêmes, des vils Iraniens et des fourbes Chinois. Inutile de nous attarder sur le prétexte à tout ça, la seule chose à retenir c'est que les deux camps sont équilibrés d'un point de vue technologique : chars lourds Abrams contre T-80, hélicoptères Apache contre Hind, chasseur bombardier F-35 contre Su-34... Quelques embarcations légères sont disponibles pour faire mumuse sur l'eau, mais cette fois pas question de piloter de porte-avions. Zut, j'aurais passé mon permis pour rien. En parlant de porte-avions, Lars et moi on vient d'apparaître sur le pont d'envol d'un gigantesque transport de troupes du Marine Corps. Il y a une plage à prendre d'assaut et des forces enne-




**C'est pas très sport** de venir mitrailler notre porte-avions !

GENRE : TORNADE MULTIJOUEUR
ÉDITEUR : ELECTRONIC ARTS
DÉVELOPPEUR : DIGITAL ILLUSIONS/SUÈDE
SORTIE PRÉVUE : JUIN 2005

ATTLEFIELD 2 BATTLEFIELD 2 BATTLEFIELD 2 BATTLEFI

# BATTLEFIELD 2






**Le stress** pendant qu'on recharge le canon : le premier qui tire a gagné…

mies sont massées dans une petite ville à côté du rivage. Le serveur regroupe actuellement 32 joueurs, mais les cartes existent en trois tailles : 16, 32 et 64. Ce concept permet de ne jouer que sur une petite partie du vaste champ de bataille si on manque de participants, les objectifs étant bien sûr plus proches les uns des autres quand la superficie est moindre. Comment allons-nous attaquer l'ennemi ? Lars me propose de monter dans un Apache, il pilote et s'occupe du canon pendant que je manie les Hellfires. J'admire les graphismes en approchant de la côte, mais j'admire peut-être un peu trop : pendant que je regardais les petits bonshommes affolés qui couraient dans tous les sens en dessous de nous, je n'ai même pas remarqué l'avion ennemi qui nous a pulvérisés d'un seul missile.

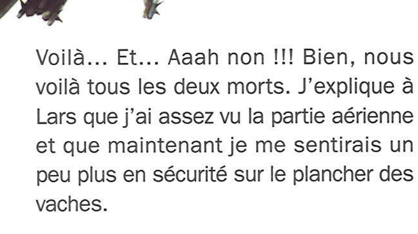
**La vue « iron sight »** est à peu près indispensable pour espérer toucher quelque chose à la mitrailleuse.



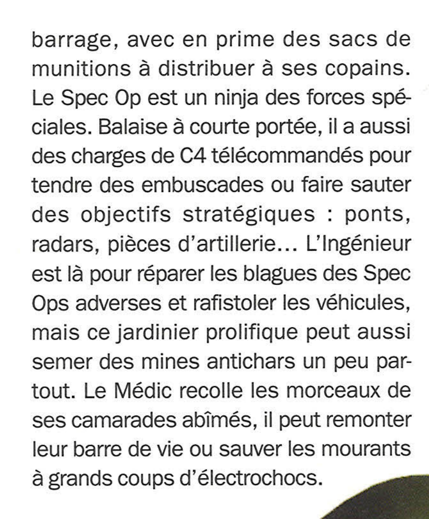

# La chasse est ouverte

Retour sur le porte-avions. Lars, confus, me propose de remonter dans un hélico. Avant que j'ai le temps de décliner poliment, un Hind s'approche et nous mitraille. Lars est aussitôt déchiqueté, mais je dégaine ma puissante M60 et je riposte en serrant les dents. Prends ça, ordure de spawn-campeur ! Le pilote ennemi éclate de rire, s'essuie les yeux en pouffant et m'éparpille sur 300 mètres avec une volée de roquettes. « LOL ». Je hais les Suédois. Je réapparais, j'entre dans une tourelle de défense aérienne sur le flanc du navire et j'accroche le Hind dans mon viseur. Vroouuch, vroouuch : tiens mon gars, te voilà deux SAM infrarouges aux fesses. Larguant des brouettes de leurres thermiques, dans une manœuvre réflexe stupéfiante d'habileté, le pilote parvient de justesse à esquiver la mort… pour arriver juste à portée de tir de mon canon rotatif six tubes de 20 millimètres. VRRRRRRT. Il se transforme aussitôt en brouillard de copeaux métalliques. LOL, sonuvabitch ! Pendant ce temps-là, Lars a trouvé un avion F-35 à décollage court. Je fais semblant de ne pas l'avoir remarqué, mais il insiste pour me montrer quelque chose. Finalement, il m'emmène faire un tour, je laisse tomber des bombes à guidage laser sur des pauvres types qui ne peuvent pas se défendre, c'est très plaisant. Lars m'explique que le moteur réussit à afficher le terrain jusqu'à environ 600 mètres : ce serait beaucoup trop peu pour un vrai simulateur, mais suffisant pour un jeu arcade comme BF2. Et puis, on peut quand même faire de belles choses et piloter tout en finesse, par exemple regardez bien l'arbre là-bas, euh vous êtes sûr, il est très près du sol quand même, oui oui regardez, je vais…



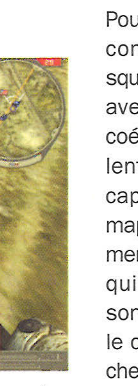


Voilà... Et... Aaah non !!! Bien, nous voilà tous les deux morts. J'explique à Lars que j'ai assez vu la partie aérienne et que maintenant je me sentirais un peu plus en sécurité sur le plancher des vaches.



# Maldita : c'est pareil en bas

Après une ou deux balles dans la tête, je constate qu'à terre aussi les combats font rage. Pour l'occasion, Lars m'explique un peu comment fonctionne le système de squad inclus dans le jeu. C'est tout bête : avec une interface très simple, des coéquipiers s'associent comme ils veulent, leurs positions respectives et le cap à suivre sont affichés sur la mini-map. Il est possible de discuter directement au microphone par voice over IP, ce qui permet d'éviter que trente personnes jacassent en même temps sur le canal général. Détail intéressant, le chef de squad est une sorte de point de spawn mobile pour ses coéquipiers : de cette façon, il est très facile de se regrouper après un passage au cimetière, pas besoin de cavaler partout pour retrouver ses potes. Cette fois, je fais un peu plus attention aux classes implémentées dans le jeu. L'Assaut est un grunt banal, armé d'un M16 ou d'une kalashnikov, avec en prime un lance-grenades pour faire des misères aux gens qu'on n'aime pas. Le sniper est équipé d'un fusil de précision et de mines directionnels pour défendre ses arrières. Le Machine Gunner trimballe une mitrailleuse, très imprécise si on se déplace mais mortelle pour les tirs de barrage, avec en prime des sacs de munitions à distribuer à ses copains. Le Spec Op est un ninja des forces spéciales. Balaise à courte portée, il a aussi des charges de C4 télécommandés pour tendre des embuscades ou faire sauter des objectifs stratégiques : ponts, radars, pièces d'artillerie... L'Ingénieur est là pour réparer les blagues des Spec Ops adverses et rafistoler les véhicules, mais ce jardinier prolifique peut aussi semer des mines antichars un peu partout. Le Médic recolle les morceaux de ses camarades abîmés, il peut remonter leur barre de vie ou sauver les mourants à grands coups d'électrochocs.

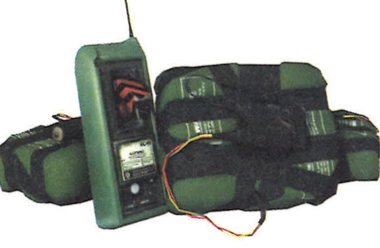


**GZZZT !** Allez réveille toi, c'est pas le moment de dormir !



**BF2 ne serait pas un vrai Battlefield** si on ne pouvait pas sniper des mitrailleurs imprudents.





# Black Hawk au tapis

Mais mon chouchou, c'est l'antichar : armé d'un vulgaire pistolet-mitrailleur, il ne fait pas long feu contre l'infanterie adverse. En revanche, son lance-missiles est merveilleux pour blaster tanks, transports de troupes blindés et hélicos imprudents qui font du vol stationnaire au-dessus des toits. Tiens, pas de soldat armé à la fois d'une mitrailleuse et d'un lance-roquette cette fois-ci ? Mais pourquoi donc, sourire sadique, ça marchait pas bien dans Battlefield Vietnam ? Hin hin, ce pauvre Lars devient tout rouge : oui, c'est vrai que c'était comme ça au début, mais ensuite cette petite boulette a été corrigée dans un patch, blabla... D'après ce que j'ai pu constater, l'équilibre des classes du jeu semble bien meilleur cette fois-ci. Dice a d'ailleurs prévu un système de statistiques détaillées résumant la façon de jouer de chacun : le temps passé avec chaque classe, les frags, les minutes de pilotage d'hélicoptère, etc. Ces petites stats sont associées à un système de badges et de médailles, pour inciter les joueurs à découvrir toutes les facettes du gameplay au lieu de passer leur vie à sniper comme des crétins. Le but étant bien sûr à terme de promouvoir le teamplay... Dans le même ordre d'idée, les conducteurs de véhicules reçoivent également des points pour les récompenser des frags de leurs passagers. Symboles d'expérience, les points gagnés servent à monter en grade, ce qui débloque des armes bonus supplémentaires et permet d'être prioritaire si on souhaite postuler pour devenir Commandant.

**Le panneau de gestion** des squads n'a vraiment rien de compliqué.





**Parmi les responsabilités des mécanos :** l'entretien des batteries d'artillerie.







**Boum, boum !** Rien de tel qu'une salve d'obusiers pour déloger un vilain campeur !

# Doug Lombardi en mange son chapeau

Oui, parce que je ne vous ai pas dit : BF2 inclut le principal argument de vente de TF2, le célèbre vaporware de Valve. Un joueur peut être désigné responsable de la stratégie, ce qui signifie qu'il joue normalement mais qu'il a aussi accès à tout moment à une carte générale de la zone avec vue satellite temps réel, zoomable jusqu'à distinguer les gens. Tous les joueurs ont la capacité de signaler la présence d'ennemis par radio, ça prend deux clics et pendant quelques secondes les méchants sont visibles sur la minimap par toute l'équipe. Mais le Commandant, lui, il peut faire ça avec sa vue aérienne et ainsi révéler à ses troupes les emplacements de tous les snipers. Il peut donner des waypoints à ses squads, leur parachuter du ravitaillement tout cuit

dans le bec, envoyer des drones en reconnaissance au-dessus d'eux et même ordonner des frappes d'artillerie ! Les sabotages perpétrés contre son matériel par les forces spéciales adverses sont par contre une nuisance permanente, il doit donc aussi penser à déployer des ingénieurs pour tout réparer.

# Pareil, mais mieux

Et c'est comme ça qu'avec Lars on s'est retrouvés à miner des ponts pour gêner les mouvements des tanks adverses autour d'un aéroport, à défendre des radars, à ramper sous des wagons pour approcher d'un objectif ennemi sans se faire repérer, à cavaler comme des fous derrière un écran de fumée pendant qu'un T-80 essayait de nous buter, à attendre en embuscade sur les toits et à descendre en flamme au missile antichar un hélico de transport bourré de soldats ennemis, à se faire oblitérer sur place par un barrage vengeur d'artillerie lourde... J'en ai fait des choses en deux heures ! Plusieurs véhicules terrestres permettent de retrouver les sensations de BF1942 : rouler à tombeau ouvert dans des petites rues défoncées, sauter partout dans les dunes avec une jeep, klaxonner comme un fou en écrasant des soldats ennemis paniqués... En fait, c'est même encore mieux qu'avant : par exemple, les transports blindés sont nettement plus efficaces. Non seulement les passagers peuvent rafaler par les fenêtres tout à loisir, mais en plus les médics, mécanos et porteurs de munitions embarqués dans un camion se mettent automatiquement à ravitailler tous leurs copains à proximité. Forcément, ça incite à jouer en groupe. Les



**Chic, un cadeau !** Merci Papa Noël !



**La vue d'ensemble du Commandant** lui permet de coordonner l'action des différents squads.



tourelles mitrailleuses sont aussi beaucoup plus convaincantes : elles ont un bouclier sur l'avant. De plus, quand on a un peu trop la trouille, il suffit de se baisser pour disparaître complètement, bien à l'abri derrière le blindage. Fichtre, c'est à croire que chez Dice, on écoute les critiques.

# Communauté choyée

La preuve : ils ont également programmé des bots. Mais des vrais cette fois-ci, pas des automates ridicules. Bien sûr, le centre du concept BF reste le jeu online entre humains, mais les bots sont bien suffisants pour s'entraîner seul et découvrir les grandes lignes du gameplay ! Ils ont beau ne pas être très doués individuellement, ils arrivent cependant à jouer en équipe, à utiliser efficacement les véhicules, à sécuriser méthodiquement les objectifs et de façon générale à me botter les fesses quand je ne suis pas concentré. Que demander de plus ? Un bon netcode, des serveurs costauds et des outils pour les mods ! O.K., pour le netcode on peut pas encore être sûr, mais a priori ça devrait tenir la route. Pour les serveurs faudra demander à EA, en principe ils ont les sous pour prévoir quelque chose de pas mal. En ce qui concerne les mods, cette fois Dice a compris : soutien maximum des mod-makers dès la sortie du jeu, avec tous les utilitaires dispos. C'est dingue ça : depuis qu'ils ont embauché l'équipe du mod Desert Combat pour les aider, c'est comme s'ils avaient changé de politique vis-à-vis des créations de leurs fans. Quoi qu'il en soit, mon copain Lars m'a convaincu, BF2 va déchirer. Encore un peu de patience : ça sort très bientôt.



TELEX TELEX TELEX TELEX

## Quake 4...

*...sortira avant la fin de l'année ! Ce n'est pas mon petit doigt qui me l'a dit mais Raven et Activision, des sources un tantinet plus fiables. Profitez donc du temps qu'il vous reste pour dire adieu à vos amis, votre vie sociale s'autodétruira dans quelques mois.*

## FAITES-LE VOUS-MÊME



L'armoire est fermée, le sac sur le dos, la veste enfilée... Pas de doute : je suis prêt à prendre mes vacances dûment méritées. Pourtant, la voix taquine de mon rédac'chef me laisse deviner que j'ai oublié quelque chose. Effectivement, j'allais omettre de vous parler d'Astronoid, un jeu de course dans l'espace développé par Aleph0 et qui s'annonce plutôt sympathique avec ses nombreux vaisseaux et ses différents modes de jeu. Dites, ça vous embête de l'essayer pour moi ? J'ai un train à prendre et comme le beta-test est ouvert à tous... Pour les inscriptions, c'est à cette adresse : www.astronoid.net. Moi, je file. Bisous. (Ndlr : signé Bishop. Oui oui, on balance).





## DITO

Caféine

Le mois dernier, je parlais de trou noir pré-E3. Un néant ludique annuel où les jeux se comptent sur les doigts d'une main atrophiée. Figurez-vous que je le regrette amèrement ce mois-ci... Sur vingt tests, il n'y a qu'une excellente note, quatre jeux à 6/10, trois titres qui sauvent les meubles à 5/10 et le reste qui se noie gentiment jusqu'au 1/10 sans appel. Je vous épargne la moyenne générale, c'est pitoyable. Joystick noterait trop dur ? Même si certains éditeurs aiment à le faire croire, c'est malheureusement loin d'être le cas. Notre analyse est plus lucide : le marché PC se débat sous les titres médiocres parce que nombre d'entre eux sont développés en vitesse pour des budgets ridicules, souvent dans les pays de l'Est où les développeurs sont bien meilleur marché. Les gestionnaires à l'origine de ces projets n'ont aucune idée de ce que devrait être un jeu vidéo digne de ce nom, ou pire, le savent pertinemment mais n'ont pas envie de prendre le moindre risque financier. Des produits vite développés, vite (peu) vendus et vite oubliés. Et sur le nombre, il y en a bien un qui se vendra correctement non ? Non. Quand on voit le gâchis que peut provoquer une sortie anticipée comme celle de Boiling Point, on ne peut que féliciter un THQ qui continue d'investir pour tenter de faire de Stalker un véritable hit. S'il y a des différences évidentes de talent entre les développeurs, ce sont surtout les détenteurs des carnets de chèques en Europe de l'Ouest ou aux États-Unis qu'il faut blâmer pour penser que leur démarche a la moindre chance de fonctionner à moyen terme. En tout cas, de notre côté, nous n'oublions pas qu'un jeu, c'est entre 40 et 60 euros à sortir de votre poche. Et on fera en sorte de continuer à vous prévenir quand ça n'en vaut pas la peine, en vous expliquant clairement pourquoi. Même si ça ne fait pas plaisir à certains.

## ILS INSISTENT, LES BOUGRES

Encouragés par l'immense succès de leur première arnaq... adaptation de Matrix, Shiny Entertainment décide de repasser une nouvelle couche de peinture noire et verte sur nos moniteurs. Après Enter the Matrix et The Matrix Online (de Monolith), voici donc Path of Neo qui vous entraînera sur les pas du messie d'ici fin 2005. Reprenant diverses scènes de la trilogie, plus d'autres tirées d'Animatrix, le gameplay vous invite à les vivre en direct live et joypad en main, à coup de latte et de shotgun. Alors, enfin un bon jeu tiré de cette licence ? Avec une réalisation Xbox/PS2, la réputation de Shiny et la tronche inexpressive modélisée de « Qu'est mou » Reeves, va falloir un miracle pour qu'on y croie vraiment. Attendons de voir en cachant tant bien que mal notre indifférence.



## Phrase à la con

**Mardi 29 avril – 17h20**
**Bishop :** 'tain, ça fait un moment qu'il est 17 h là.

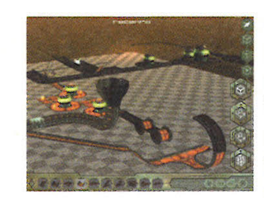


# Around Ze Weurld

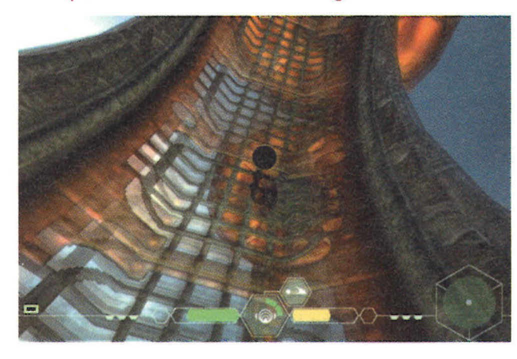



Ah, j'avais gardé l'espoir que mon appel désespéré du dernier numéro aurait trouvé un écho chez nos lecteurs. Je m'attendais innocemment à crouler sous les photos de glandage au taf en pleine lecture de Joy. C'est raté. Mais je ne désespère pas. En attendant, le sosie de William Sheller nous fait parvenir des images de sa croisade pour initier la population de Melbourne à la bonne parole ludique de notre fine équipe. Qu'il soit loué d'une telle initiative. Et puis comme ça, il en a profité pour draguer des petites Australiennes. Quel talent !

# Coup de Boule



« On manque de nouveaux concepts ! L'originalité se meurt ! Il faut réagir ! » Voilà probablement quelques-unes des formules scandées lors du dernier brainstorming chez Micro Application. D'où l'idée d'Incrazyball, jeu de course déjanté où l'on dirigerait une bouboule sur des circuits totalement farfelus. Comme dans Marble Madness, vous dites ? Que nenni, puisqu'on vous dit que c'est o-ri-gi-nal. La preuve : on pourra piloter son « véhicule » seul ou en multi à travers de nombreux modes de jeux comme des courses bien sûr, mais aussi du « Capture The Flag » ou des modes encore obscurs tels que « Arcade Football » ou « Chasse à l'Homme ». Vous voyez ? Il ne se moquent pas de nous chez Micro App'. De plus, l'accent sera mis sur l'aspect communautaire puisque le joueur pourra construire et partager ses propres circuits via un site dédié permettant également de comparer ses propres records à ceux de ses nouveaux amis. Mais…
Tout ça ne serait pas une repompe totale du concept de Trackmania ? Ah ben si. Ils n'auraient donc rien foutu pendant tout ce brainstorming ? Ah ben non.



# Hacker sans le savoir

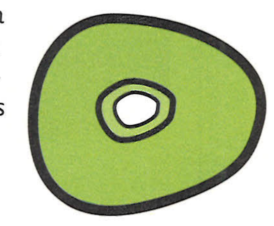
Il fallait bien que ça arrive, Google vient de faire son premier faux pas. Suivant sa logique périlleuse de sortir une nouveauté toutes les deux semaines, le géant américain proposait aux internautes le « Google Web Accelerator », une application censée faire gagner de précieuses secondes au chargement des pages. Un peu le genre de trucs qu'on trouvait partout il y a cinq bonnes années et souvent prétexte à coller cinquante spywares sur le PC. La différence, c'est que cette fois ça semblait honnête et bien foutu.

Google™ Web Accelerator BETA

La petite extension (pour IE ou Firefox) utilisant un système de cache afin d'accélérer l'affichage des pages les plus demandées. Là où ça a méchamment coincé, c'est quand quelques participants à des forums ont constaté avoir accès à des messages privés qui ne leur étaient pas destinés, ainsi qu'à des infos confidentielles ou autres mots de passe. Alertés de ce léger souci, Google a désactivé l'accès à son application seulement trois jours après sa mise en service. Si tout va bien, ils devraient en proposer une version plus sécurisée d'ici peu. Ce qui nous laissera peut-être le temps de leur expliquer que le haut débit est aujourd'hui une réalité.

# Il suffit de pousser très fort

Un petit malin en pleine overdose de temps libre s'est amusé à casser la protection des UMD de la Sony PSP. La portable (dont on attend la sortie en Europe pour septembre) n'aura donc tenu que quelques mois face aux assauts des plus vaillants hackers de la planète. Un drame pour Sony ? La mort de la console à moyen terme ? Certainement pas. Il n'existe en effet pas de support UMD vierge et l'odieux individu n'a pu que copier l'intégralité du contenu sur son PC au format ISO. En clair, il est maintenant possible de graver les films ou les jeux PSP sur des CD, voire des DVD. Ce qui doit sûrement être fabuleux une fois qu'on a pigé comment faire rentrer la galette dans la portable.





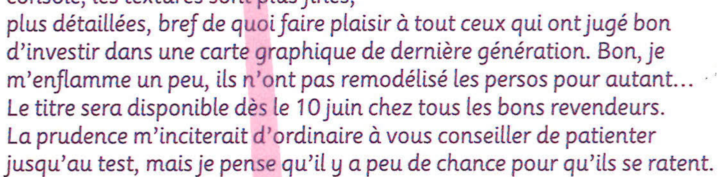


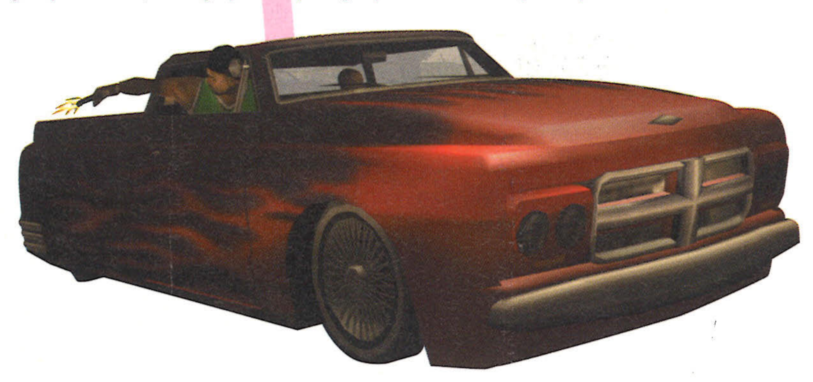





# C'est à cette heure-ci qu'on arrive ?

Après des mois d'une interminable attente, passés à essayer de ne pas craquer sur la version PS2 (pour ne pas spoiler), voici venir enfin la version PC de GTA San Andreas, le simulateur de racaille de nos amis de Rockstar. Comme on ne se refuse rien, on est allé faire un tour à Londres, dans les bureaux du développeur, pour tripatouiller la souris dans quelques niveaux de cette conversion tant attendue. Et nos premières impressions sont, incroyablement, excellentes : si le contenu reste inchangé (même pas un petit niveau inédit, les rats), le moteur 3D s'exprime enfin dans toute sa splendeur. Le champ de vision est sans commune mesure avec son équivalent console, les textures sont plus fines, plus détaillées, bref de quoi faire plaisir à tout ceux qui ont jugé bon d'investir dans une carte graphique de dernière génération. Bon, je m'enflamme un peu, ils n'ont pas remodélisé les persos pour autant... Le titre sera disponible dès le 10 juin chez tous les bons revendeurs. La prudence m'inciterait d'ordinaire à vous conseiller de patienter jusqu'au test, mais je pense qu'il y a peu de chance pour qu'ils se ratent.








# Le dernier samaritain

Les réflexes citoyens, c'est bien, mais quand ça frappe des déséquilibrés, ça peut rapidement se transformer en cauchemar. C'est ce qu'a dû se dire ce pauvre Polonais dont le véhicule était tombé en panne sur l'autoroute. Imaginez sa joie lorsqu'un automobiliste allemand s'est proposé de le remorquer jusqu'au garage le plus proche. Un bel exemple de civisme qu'on aimerait voir plus souvent sur les routes. Ou pas. Notre malheureux accidenté a dû plutôt pencher pour cette seconde impression lorsque son sauveur s'est inexplicablement mis à foncer à plus de 160 km/h en le traînant, lui et son véhicule, dans son sillage. Quelques coups de klaxon et embardées désespérées plus tard, l'équipée sauvage s'est finalement immobilisée et le chauffard a gagné un séjour direct à l'hôpital psychiatrique le plus proche. Au moins, son geste insensé aura servi à quelque chose : on sait désormais que, contrairement à la croyance populaire, les voitures des pays de l'Est ne se désintègrent pas au-delà des 100 km/h.



LA PLUS GRANDE SAGA DE LA BD D'HEROIC FANTASY !

# Chroniques de la Lune Noire

LEDROIT FROIDEVAL

Chroniques de la Lune Noire

DOUBLE ALBUM TOME 1 ET 2 AU PRIX EXCEPTIONNEL 13 €

DARGAUD

**OFFRE DECOUVERTE !**
**TOME 1 ET TOME 2**
**DANS UN DOUBLE ALBUM**
**A 13 EUROS**

Chroniques de la Lune Noire

DARGAUD

ET À PARTIR DU 10 JUIN,
RETROUVEZ LE TOME 12 EN LIBRAIRIE

DARGAUD
www.dargaud.com



# Identité secrète

Vous en avez votre claque de Battlefield 1942 ? Pas intéressé par le contexte moderne de sa suite ? J'ai ce qu'il vous faut ! Ça s'intitule Beyond Blitzkrieg et c'est du gros jeu massivement multijoueur dans un contexte de Seconde Guerre mondiale. Au programme, des champs de bataille immenses, des véhicules par dizaines et un petit aspect RPG pour faire évoluer son joli soldat. Waouw ça s'annonce super bien tout ça, qu'est-ce qu'on va s'amuser en juin, dites donc. Oui, sûrement, sauf qu'en fait il s'agit du célèbre World War II Online renommé à l'occasion de sa sortie en Europe. Pour rappel, le bougre est déjà sorti depuis près de vingt ans outre-Atlantique. Ah tiens non, Atomic me dit « seulement quatre ». Ça alors, en voyant les screens j'aurais pourtant juré que…



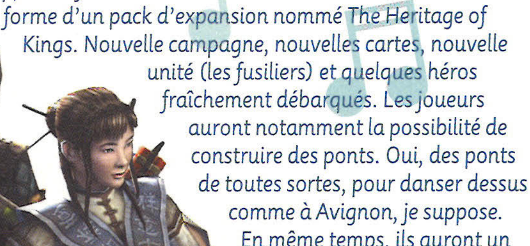
# Big Fish

Glenn Hopper, pêcheur australien, assouvissait tranquillement sa passion sur son bateau lorsqu'un maquereau d'un mètre cinquante de long a jailli de nulle part pour lui mettre un énorme coup de tête. Il faut dire que l'embarcation filait à vingt nœuds et que le poisson arrivait dans le sens contraire.
On imagine sans trop de peine le choc enduré par le pauvre homme qui n'a rien pu faire d'autre que valdinguer au fond du bateau. Légèrement blessée, la victime a pourtant pris cette histoire avec humour en déclarant qu'il s'agissait sans doute de la vengeance de l'animal sur son prédateur. Je pense que vu les circonstances, il est surtout ravi de ne pas avoir opté pour une passion plus risquée. Comme la chasse au bison.




# Service des Ponts et Chansons

Après avoir botté les fesses de Kerberos, Dario récupère son trône et règne en paix sur la petite communauté des Settlers qui, du coup, s'ennuie ferme. Ça fait quatre épisodes qu'ils rejoignent les champs de bataille en chantant, alors vous pensez bien que cultiver des champs et miner du fer pour autre chose que l'effort de guerre, ça leur fait tout bizarre. Le meunier s'endort, son moulin va trop vite, etc. Du coup, Ubisoft leur a concocté une nouvelle menace sous la forme d'un pack d'expansion nommé The Heritage of Kings. Nouvelle campagne, nouvelles cartes, nouvelle unité (les fusiliers) et quelques héros fraîchement débarqués. Les joueurs auront notamment la possibilité de construire des ponts. Oui, des ponts de toutes sortes, pour danser dessus comme à Avignon, je suppose. En même temps, ils auront un peu autre chose à faire, comme utiliser l'éditeur de cartes pour modeler leurs propres terrains et y planter des arbres ou des choux. À la mode de chez nous. Il faut vraiment que je dorme un peu, moi.





# Harry, un sorcier qui vous vend du bien



Le (de moins en moins) jeune sorcier Harry Potter™, accompagné de ses amis Hermione™ et Ron™, revient sur nos écrans en novembre avec une coupe de feu. Bah, si ça les amuse de faire cramer le cinéma… Bref, vous pensez bien qu'Electronic Arts© préparait déjà le terrain pour son cinquième jeu basé sur cette licence juteuse. Harvey Elliott™, producteur exécutif chez EA UK© se dit « très impatient de voir le film […] Nous avons été en mesure de développer un jeu qui [le] complète parfaitement ». Euh comment il le sait, s'il a pas vu le film ? Hein ? Ah ah, pris au piège, Harvey ! Quoi qu'il en soit, il paraît que les joueurs éprouveront « toutes les émotions du film, du Camping® de la Coupe du Monde® de Quidditch™ au duel saisissant© avec Lord Voldemort™ en personne ». Apprêtez-vous donc à de grandes aventures® en coopératif jusqu'à trois joueurs, avec des manettes qui vibrent© (je rappelle le copyright pour Sony qui ne savait pas) quand on décharge sa baguette. Cool™.

# Et tu danses danses danses...

Si vous suivez un peu le mag', vous aurez sans doute remarqué qu'en dehors des jeux vidéo, j'ai une autre passion : la musique. Parce que bon, je ne me trimballe pas dans la rédac avec un casque autour du cou juste pour faire joli. Parfois, je me le pose sur les oreilles pour m'isoler des complaintes hard-rockesques qui s'échappent des enceintes de Bishop. Tout ça pour vous dire que si vous avez envie de laisser parler votre talent, eJay vient de sortir le premier soft de sa nouvelle gamme « Virtual Music Studio », baptisé Dance 7. Avec ça, vous allez pouvoir produire du tak-boum à l'envi, sans passer par la case solfège. Le soft est blindé de « samples » libres de droit et si vous en manquez, il sera également possible d'en télécharger de nouveaux. Allez, au taf, bande de feignasses et envoyez-nous vos créations, qu'on ait de quoi foutre la migraine à Bishop.

# Télex... Télex...

## BETA-TEST...

... est le nom d'une nouvelle émission télé parlant de jeux vidéo. Originalité : ce sont des membres du public qui testent en avant-première les titres sélectionnés. Ça passe sur la chaîne La Locale et les infos pratiques sont là : http://www.betatest.tv/

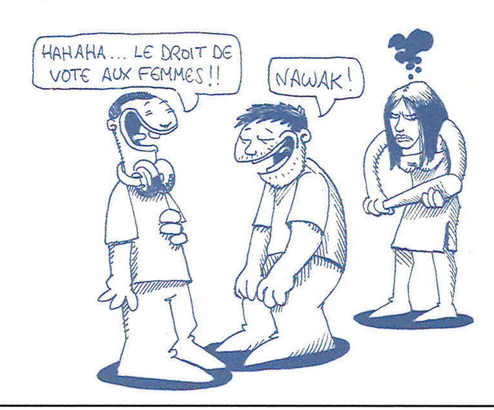
## Tout est sous contrôle

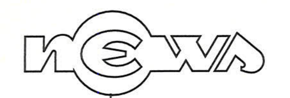
Après l'annulation pure et simple de Ghost Recon 2 sur PC et la vague de suicide de fans qui a suivi, Ubisoft s'est voulu rassurant : Rainbow Six Lockdown est toujours bel et bien en chantier. Il sortira sur consoles en septembre. Quant à la version PC, elle se voit reportée à pfiou... 2006 au moins, quelque part par là. Ou pas. Ouais, ben on est super rassurés là.



# Minorité absolue

Parfois, quand l'administration bafouille, ça donne des résultats rigolos. En Angleterre, par exemple, à l'occasion des élections législatives, la famille Ryland a eu la cocasse surprise de découvrir dans la boîte aux lettres une carte d'électeur pour leur rejeton Oscar, âgé d'à peine... 18 mois. Pour rappel, il en faut tout de même 198 de plus pour pouvoir voter. Pete, le papa, a pris ça avec humour : « Nous pensons que c'est génial. Nous sommes tous pour que les jeunes s'intéressent à la politique. Il s'est beaucoup entraîné à faire des croix avec ses crayons. » Mouais, moi ça ne me fait pas marrer du tout. Non mais c'est vrai quoi : donner le droit de vote aux nourrissons, c'est n'importe quoi. Et pourquoi pas aux femmes tant qu'on y est ?

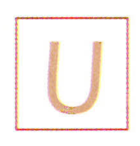






>Genre : RTS intense
>Éditeur : Zuxxez Entertainment
>Développeur : Reality Pump/Pologne
>Sortie : Août 2005

# EARTH 2160



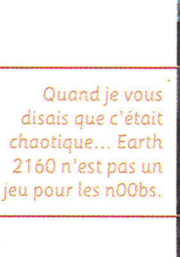
Une fois de plus, la race humaine a un peu trop forcé sur la déconne. En 2150 déjà, ils avaient réussi à faire péter la Terre, ne laissant qu'une poignée de survivants s'exiler sur Mars et y bâtir un monde nouveau et meilleur. Sauf que, dix ans plus tard, après avoir terraformé la planète rouge et reconstruit une ébauche de civilisation, la nature humaine reprend le dessus et tout le monde se remet sur la tronche : Dynastie Eurasienne, Lunar Corporation et UCS se refont la guerre, comme au bon vieux temps. Et pour corser le tout, avec tout ce raffut, les belligérants réveillent par mégarde une race extra-terrestre pas franchement sympathique qui pionçait sous la surface. Et qui va se mêler aux débats… Earth 2160, c'est du RTS pur jus (du genre qui met Atomic en transe) bourré de micro-management et de centaines d'unités qui s'étripent dans un chaos visuel que seuls peuvent décrypter les stratèges les plus vifs. Chacune des quatre factions qui peuplent l'univers sera jouable et disposera d'un mode de fonctionnement qui lui sera propre. La Dynastie Eurasienne, par exemple, est une faction classique de RTS, qui récolte des ressources et évolue suivant un arbre technologique standard. Les Aliens disposent quant à eux d'une « Reine », personnage central et vital qui peut se cloner pour donner naissances à de nouvelles unités. La Lunar Corporation peut « empiler » ses différents bâtiments pour former une base centralisée… Etc.

Pour une immersion totale, on pourra même provisoirement basculer en vue à la première personne.

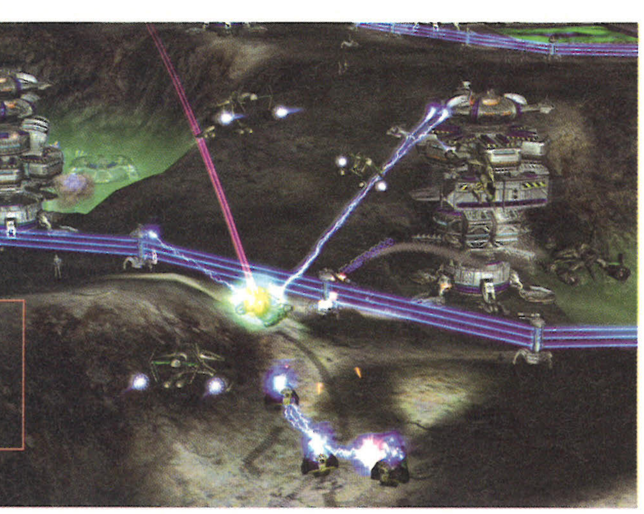
## Le secret de mon Zuxxex

Hormis les unités qu'on produit, on pourra également compter sur la présence de Virtual Agents, sorte de mercenaires disposant de capacités propres, qu'on peut recruter selon un système d'enchères et dont il faudra également s'occuper sous peine de les voir vous déserter pour le camp ennemi. L'idée est plutôt sympa : outre le fait que ces agents vont vous permettre de réaliser certaines tâches particulières (commander des unités, augmenter le rendement de vos mines, espionner l'ennemi), ils pourront également servir à assécher les finances de vos adversaires en faisant monter les enchères.
La construction des unités est modulaire, c'est-à-dire qu'à partir d'une base commune, vous pouvez décliner le look et les fonctionnalités de vos troupes comme bon vous semble. Vous voulez plutôt une grosse mitrailleuse lourde ? Ou deux lance-missiles qui font mal ? Tout ou presque est possible. Du côté de la technique, le moteur 3D est une véritable tuerie. Bon, O.K., la démo qu'ils nous ont faite tournait sur un gros P4 de compétition, boosté au SLI.
Mais n'empêche : ça bouge dans tous les sens avec un niveau de détail qui explose ce qu'on avait déjà pu voir dans Dawn of War par exemple. Reste à voir si l'optimisation finale du produit nous permettra de faire tourner tout ça sur nos bécanes de modestes salariés. Réponse cet été.

Faskil



Quand je vous disais que c'était chaotique… Earth 2160 n'est pas un jeu pour les n00bs.





# Exploseur d'estomac

Dans une tentative désespérée de lutte contre ce fléau qu'est la minceur, un restaurant de Pennsylvanie propose désormais le plus gros hamburger du monde. Le monstre, répondant au nom explicite de « Belly Buster », pèse pas loin des sept kilos et constitue un véritable défi contre le bon sens et les lois de la digestion. D'ailleurs, pour motiver les téméraires à avaler cette chose, le restaurant propose un petit défi rigolo : tout bouffer en moins de trois heures. Un challenge en apparence impossible et pourtant réussi haut la bouche par une femme pesant… 45 kilos. Pour la récompenser d'un tel exploit, les responsables du bouiboui lui ont offert un paquet de super-cadeaux, comme un certificat attestant de sa performance et un t-shirt. XXL, je suppose.
En prévision.

…ET AVEC ÇA, JE PRENDRAIS UN SODA LIGHT. JE FAIS GAFFE À MA LIGNE…



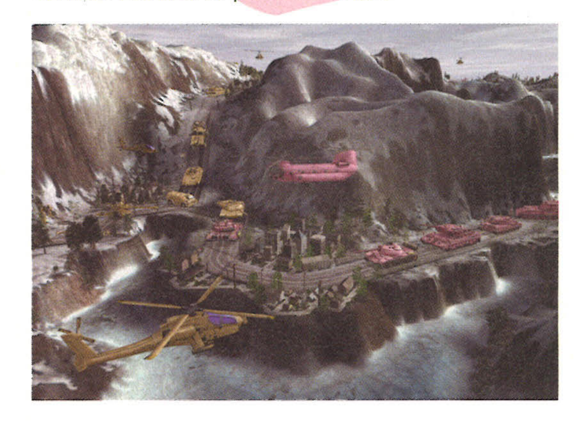
## Phrase à la con

**Vendredi 6 mai – 21h40**

**Maoh :** J'aimerais bien être une guenon.

# Mister Coquin s'en va-t'en guerre

Cet automne devrait commencer ce que de nombreux bouseux américains bardés d'armes et planqués dans leur bunker sous leurs fermes attendent avec impatience : une nouvelle guerre civile sur le territoire des États-Unis. Mais seulement sur PC… désolé, ami redneck. Avec Shattered Union, PopTop Software se lance dans la stratégie tour par tour. Probablement moins rigolo que Tropico et sûrement plus violent que Railroad Tycoon 2, leurs précédents jeux. On ne se sait cependant pas encore grand-chose du gameplay qui vous placera à la tête d'une des deux armées. Réussirez-vous à réunifier le pays ? Et surtout, est-ce que ça en vaut vraiment la peine ? Réponse bientôt. Oui, je sais que les unités sur le screens sont énormes et roses. Merci de ne pas commenter.



# Imagine Cup 2005

Je vous avais présenté cette compétition organisée par Microsoft dans le numéro de décembre dernier. Petit rappel pour ceux qui ont séché : dans la catégorie Visual Gaming, il fallait programmer une intelligence artificielle chargée de soigner un pauvre professeur qui s'est bêtement inoculé un antidote universelle de son invention. Son produit fonctionne tellement bien qu'il en est tombé dans le coma. Vive les savants fous… Sur cette base scénaristique, plusieurs dizaines d'équipes se sont affrontées dans des combats par I.A. interposée. La finale française s'est déroulée fin avril au Wax, un bar/boîte branché de la capitale. Une occasion de voir des joueurs plus portés sur la réflexion et le code que sur les réflexes. Le plus drôle durant cette soirée était d'observer les gens qui avaient vaguement suivit l'objectif de cet événement tenter de comprendre ce qui se passait sur l'écran. Forcément, pour le béotien moyen, les combats d'I.A. ça reste assez abstrait malgré le moteur 3D qui sert à visualiser les affrontements. Flavien Charlon (20 ans), de l'Ecole Centrale Lyon, a raflé le prix dans la catégorie « étudiants » alors que Régis Hanol (17 ans) du Lycée Aragon de Perpignan s'est offert la victoire dans la catégorie « lycéens ». Les gagnants repartaient avec des PocketPC, les seconds avec des Smartphones et les troisièmes avec des Xbox + Halo 2, sûrement pour leur faire comprendre que le code, c'était pas pour eux (détendez-vous, je plaisante)… Rendez-vous cet été pour la finale internationale au Japon !

*Sur l'écran, des bidules qui bougent. En tout cas, pour pas mal de monde, c'était des bidules…*



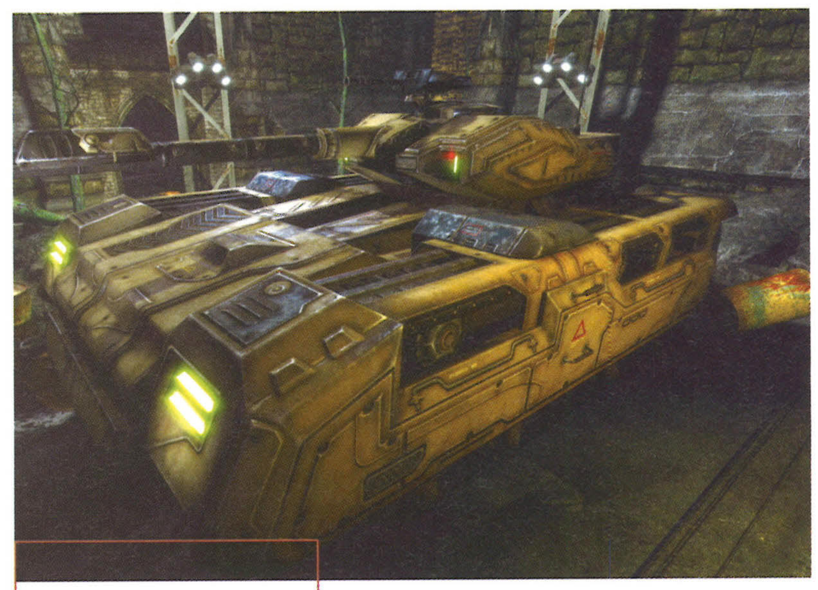
*Les prix étaient remis par un ange vêtu de latex. J'ai dû rater une salle intéressante dans cette soirée moi…*

# Deuxième 2 essai

Oui, je sais, dans Joystick, on ne parle pas de console. Enfin normalement. Pour les annonces des nouveaux modèles, on fera des exceptions. Comme par exemple pour cette Xbox 2 de notre ami Billou. A priori, le nom de la machine sera Xbox 360, pour une raison sûrement ridicule pondue par un service marketing cherchant n'importe quoi pour ne pas se retrouver avec une Xbox 2 en face de la PlayStation 3. Superficiellement, on dirait un bidule sorti d'un épisode de Cosmos 1999, mais il est vrai que le résultat reste meilleur que le look de la première Xbox. Le blanc n'est pourtant pas une fatalité, la rumeur veut que la façade soit changeable facilement, comme sur les téléphones mobiles. Super... Bon, si je fais mon gros aigri de service, c'est parce que côté entrailles, la bête est mieux équipée que nos derniers PC. Vous voulez des exemples ? Le processeur est un PowerPC customisé de chez IBM à 3,2 GHz avec 1 Mo de cache. Pas mal hein. Mais si je vous dis qu'en fait la puce embarque TROIS cœurs qui travaillent tous à 3,2 GHz, en parallèle, épaulés par une unité vectorielle chacun (nommée VMX-128, une sorte d'équivalent de l'Altivec que l'on trouve sur Mac), ça commence à faire beaucoup. Cerise sur le gâteau, chacun de ces cores peut traiter 2 threads (flux d'instruction) en hardware. Et dire qu'on était content de voir arriver des Athlon 64x2 et autres P4 Dual Core sur PC... La partie graphique ? Une variante de R500 par ATI, qui mouline à 500 MHz, avec 10 Mo de Ram embarquée dans la puce. Ne cherchez pas, on n'a pas d'équivalent sur PC, même à 500 euros. Rajoutez 512 Mo de mémoire GDDR3 à 700 MHz, un disque dur amovible de 20 Go et un lecteur DVD 12x pour avoir une idée de la puissance du tout. Nous reviendrons en détail sur ce gros bébé bientôt, avec un décorticage de ses problèmes de conception (il y en a) et les images des premiers jeux. Sans oublier son prix...



Quelle surprise. Faites un effort, j'ai dit « quelle surprise » ! Les yeux ronds, un mouvement de recul, je sais pas moi. Un « oooh » admiratif ferait aussi l'affaire, je ne suis pas exigeant. Parce que je sais bien que votre œil de gamer, affûté à l'extrême par des heures de frag a repéré instantanément le logo Unreal Tournament, avec le chiffre inconnu de « 2007 » dessus. Dans un élan de connexions neuronales teinté d'adrénaline, le passionné en vous a déjà fait le rapprochement entre ce titre et l'Unreal Engine 3. UE3, le nouveau moteur 3D d'Epic, développé amoureusement par Tim Sweeney et sa bande dans leurs locaux cossus de Caroline du Nord. Transcendé par les perspectives de jouissance visuelle, un léger filet de bave dégouline du coin de votre bouche. C'est parfaitement répugnant, essuyez-moi ça tout de suite. Merci.



Ça, c'est du tank, du futuriste, du solide. Du moment qu'Atomic n'est pas dedans, je l'aime bien, moi, ce véhicule.

## Alors ? Alors ?

Pour être tout à fait franc avec vous, Epic reste très discret sur ce produit et pour une bonne raison : il sera montré dans une semaine jour pour jour au moment où j'écris ces lignes. Satané E3, la rétention d'infos que provoque ce Salon afin de créer un événement de la moindre annonce est plus que pénible. Mais il en faut plus pour nous arrêter. En grattant un peu, on apprend par exemple que cette édition sera largement orientée vers le pilotage de véhicule. Pas surprenant vu le succès du mode Onslaught actuellement. En revanche, UT2004 part direct à la poubelle : le nouveau moteur requiert que tout soit reprogrammé de zéro et utiliser l'Unreal Engine 3 avec les textures d'UT2004 n'aurait pas de sens. Du coup, il faut vraiment tout refaire et quand on voit le niveau de détail des images, on souhaite bon courage aux artistes. En revanche, l'intérêt pour le gameplay d'une telle débauche de moyens visuels reste à prouver. Je doute que vous vous attardiez sur la barbe de Malcom quand les rockets vont commencer à fuser. Ne nous plaignons pas, armes et armures s'annoncent plus belles que jamais, tout comme les véhicules, ce qui va fatalement servir l'ambiance du mode solo. Oui oui, j'ai bien dit mode solo. UT2007 va incorporer quelque chose de plus solide qu'un vague deathmatch avec des bots lobotomisés. En tout cas, c'est ce que promet Epic, qui vient de réaliser que la proportion de joueurs offline dépasse encore largement les accrocs au frag online. Je sais, ça surprend mais c'est comme ça. Dans les idées intéressantes mais à haute teneur en vaporware, on peut citer une histoire de reconnaissance vocale avec des lieux qui varient en fonction de la carte. Ça permet de passer pour un abruti fini en donnant des ordres à des bots qui risquent de vous forcer à répéter cinquante fois la même chose. En revanche si ça fonctionne, l'immersion sera totale pour peu que votre entourage ne se moque pas trop de vous. Imaginez-vous en train de beugler« John, défend-moi ce pont ! Brad ! Bordel ! J'ai dit « tu m'arroses cette colline » ! C'est quoi ces tires timides de rien du tout là ! Au boulot bon sang ! ». Si le bot répond « Désolé patron », j'en achète direct 2 caisses.

Caféine

# Unreal Tournament 2007

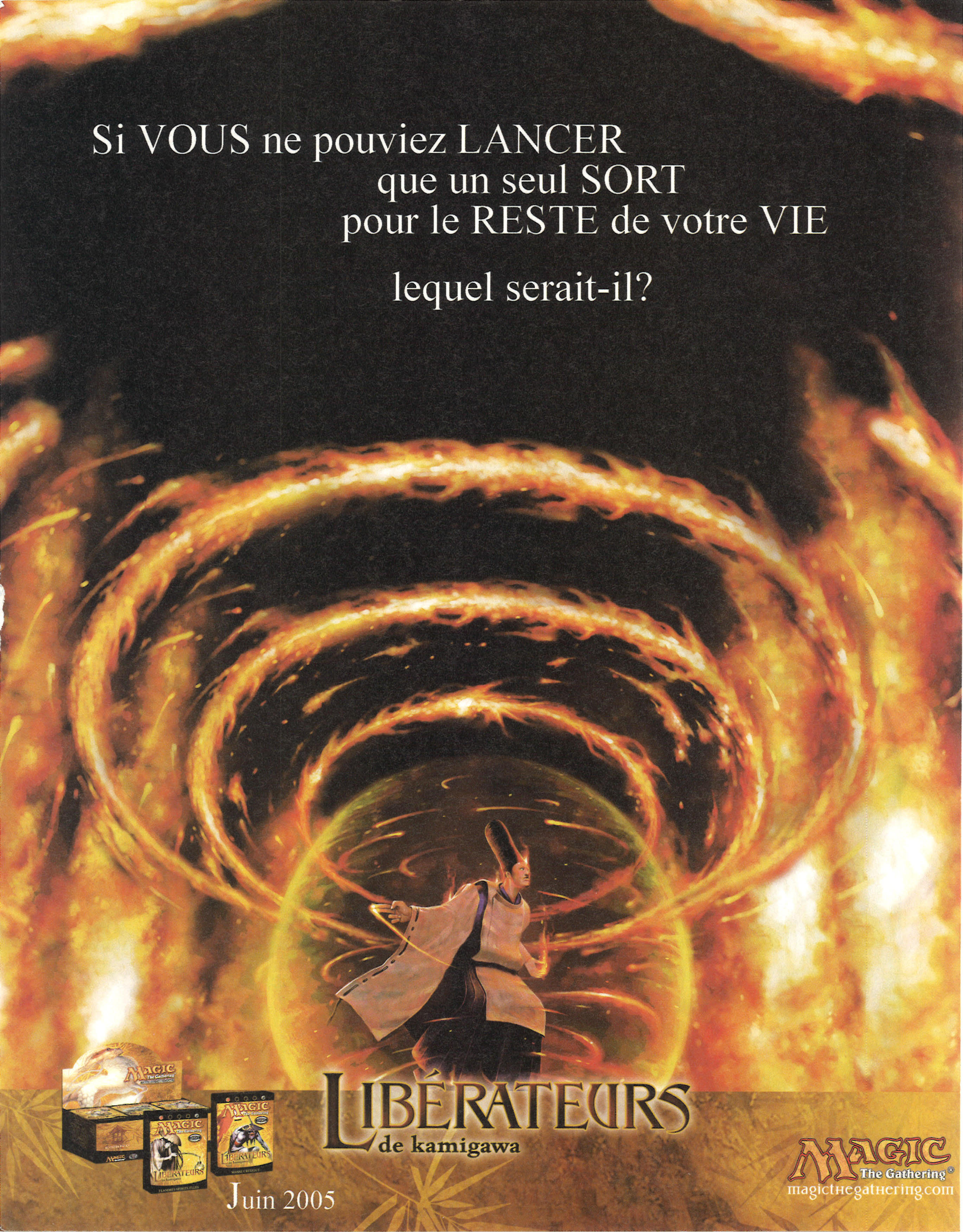
>Genre : FPS pour dieux du clic
>Éditeur : Midway Games Inc.
>Développeur : Epic Games/États-Unis
>Sortie prévue : Un jeudi, en 2006




« Bonjour, moi c'est Malcolm, lui c'est Jimmy et aujourd'hui, nous allons vous apprendre à vous raser de près ».

Le buggy Scorpion sera utile pour capturer rapidement les bases dans le nouveau mode de jeu Conquest.





Si VOUS ne pouviez LANCER
que un seul SORT
pour le RESTE de votre VIE
lequel serait-il?
LIBÉRATEURS
de kamigawa
Juin 2005
MAGIC
The Gathering®
magicthegathering.com

# Age of Empires III

S'il y a bien un développeur qui manifeste une constance de qualité depuis ses premiers pas (à part Blizzard), c'est sans conteste Ensemble Studios. En visite dans leur fief de Dallas, nous avons tenté de cerner les raisons de cet infaillible succès. Et tant qu'à faire, glisser en avant-première la souris dans le monde d'Age of Empires III pour essayer de savoir si, une fois encore, les fans de RTS avaient raison de trépigner avec une telle impatience.

**Une réservation de taxi qui foire, une course dans le RER pour rejoindre l'aéroport, 22 heures de vol aller-retour, dont deux passées à Orly à attendre que le brouillard daigne se lever sur Roissy : le reportage, c'est un vrai sacerdoce. Mais tout ça n'a finalement que peu d'importance. Parce qu'à l'issue de ce voyage, une évidence émerge : Age of Empires III est bien parti pour être une tuerie.**

**par Faskil**

La première chose qui frappe lorsque les portes de l'ascenseur s'ouvrent sur le 12e étage, c'est l'impression d'avoir tout à coup débarqué dans un épisode de Star Trek. Bruce C. Shelley, co-fondateur de la boîte (qui fête cette année ses dix années d'existence), nous explique qu'ils ont voulu créer un cadre de travail agréable et original. C'est réussi : lumière tamisée, design high-tech, cuisine, bar, salle de cinéma pouvant accueillir une centaine de personnes, salle de jeu débordant de bornes d'arcade et de billards (ça me poursuit)... Toutes les conditions sont réunies pour que les quelque 80 employés de la société n'aient aucune envie de faire des horaires de postiers. Mais la pierre angulaire de cette structure ne réside bien sûr pas dans ces apparats : la clé du succès d'Ensemble, c'est cette grande pièce située au cœur de leurs bureaux, baptisée « Multiplayer Testing Lab » (à prononcer avec l'accent texan pour plus d'authenticité). Une bonne vingtaine de PC en réseau, reliés à des écrans visibles depuis le salon, d'où l'on peut observer le point de vue de chaque joueur engagé dans une partie.



*Le mur d'écran du Multiplayer Testing Lab. De quoi rendre jaloux les zappeurs fous.*



*Ne vous laissez pas abuser : nous ne sommes pas en Hollande, mais au Texas. Si si.*



*L'eau est si belle qu'on aurait presque envie de s'y baigner. Ou d'y noyer l'ennemi, c'est selon.*

La philosophie d'Ensemble est de pratiquer dès les premiers stages de développement des « play-tests » grandeur nature. Chaque partie génère ainsi de nouvelles idées qui sont intégrées dans le processus créatif. Comme le fait remarquer Dave Pottinger, directeur technique, « C'est tout simplement en jouant qu'on parvient à faire de bons jeux. Nous imposons à tous nos employés de passer quelques heures par semaine sur les titres en développement et de nous donner un maximum de feedback. » Ça a l'air d'une évidence comme ça, mais une telle méthode de travail est pourtant loin d'être la norme.

## Et donc, vous jouez à quoi, là ?

AoE3 ne déroge pas à la règle : tout le monde dans la société est à même de nous en parler, avec un enthousiasme certes très professionnel, mais qui trouve son origine dans un réel plaisir de jeu. Ils ont beau être là pour défendre leur bébé, les yeux qui brillent et la banane en



travers du visage ne laissent aucun doute sur la sincérité de leur exaltation. Du coup, on n'a qu'une envie : y jouer aussi. Vite. Mais avant, petit passage obligé par la salle de réunion, pour un briefing en bonne et due forme. Oh, les lourds.
Alors, quoi de neuf ? AoE3 reprendra le cours de l'Histoire là où nous nous étions arrêtés dans Age of Kings, en pleine ère coloniale. Christophe Colomb (qui cherchait un raccourci vers les Indes que jamais il ne trouva) découvre par hasard le continent américain et décide de rameuter ses potes pour y refaire leur vie. On pourra donc incarner les grandes puissances coloniales de l'époque et faire alliance

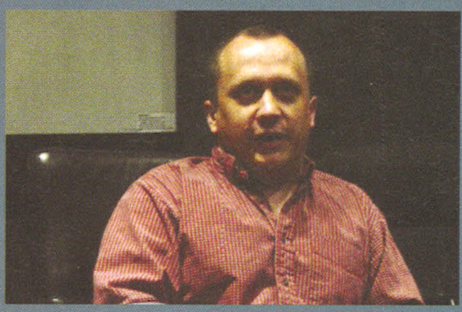


*Bâtir vos villes en bordure des routes commerciales vous assurera des gains substantiels.*

avec les amérindiens... Euh... Attendez une minute : dans la réalité, il n'y a pas eu comme une sorte de massacre plutôt ? Si, mais il paraît que ça rend plutôt mal en termes de gameplay (et puis, c'est nettement moins politiquement correct, soyons francs). Ensemble a donc opté pour un « feeling » historique en lieu et place d'une véritable reconstitution.
Du moment que ça sert le plaisir du jeu, on ne va pas s'en plaindre. Les « native Americans » joueront donc un rôle-clé dans l'ascension de votre empire. Selon votre aptitude à nouer des alliances avec ces derniers, vous aurez accès à des ressources supplémentaires et un nouvel arbre technologique qui se greffera au vôtre et vous permettra de développer de nouvelles unités. On pourra bien sûr choisir de faire cavalier seul et de ne pas prendre le temps de rallier les indigènes à sa cause. Mais les quelques parties multi que nous avons pu faire dans les locaux d'Ensemble confirment que l'utilisation de ces tribus donne un avantage conséquent sur les joueurs solitaires.

## Interview

Joystick : Ce sera peut-être la question qui fâche, mais je suis sûr que beaucoup de férus d'Histoire risquent de s'étonner du choix qui a été fait de présenter les amérindiens comme des alliés... Vous ne craignez pas de réaction négative par rapport à cette orientation politiquement correcte ?



*Greg T. Street*

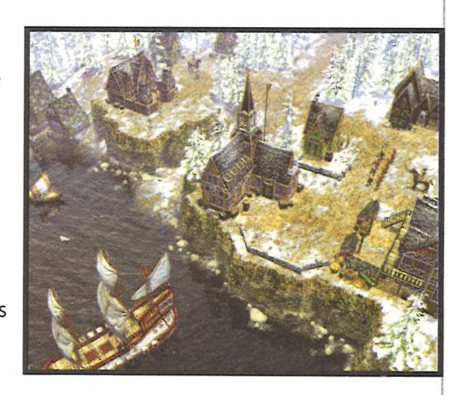
Greg T. Street (game designer) : C'est toujours un risque quand on tend à coller à l'Histoire dans un jeu, mais on essaie de gommer les épisodes moches, comme on l'a déjà fait dans Age of Kings en omettant l'Inquisition ou la Peste. Cela dit, certains amérindiens ont été des alliés importants dans la conquête du Nouveau Monde. Si Cortes a pu vaincre les Aztèques, c'est parce qu'il a réussi à forger des alliances avec les ennemis de ces derniers. Mais il est clair qu'il y a eu bon nombre d'atrocités commises, dans tous les camps, mais pour être franc, on se voyait mal attribuer des points d'expérience au joueur pour avoir réussi à déporter les Indiens de leurs terres. Le jeu n'aurait pas été très fun. Et Age of Empires III est avant tout un jeu, pas un outil éducatif.

## Pendant ce temps-là, à la maison

L'autre nouveauté de ce troisième volet est l'ajout d'une « Home City », votre capitale, qui confère au titre un aspect RPG bien dans l'ère du temps. Cette ville, qui n'intervient pas de manière directe dans les affrontements sur le nouveau continent, bénéficie néanmoins de l'expérience acquise sur le champ de bataille, à la force des mousquets. On grappille des points d'XP, ce qui permet de débloquer à la fois de nouveaux types d'unités et des améliorations technologiques, mais également d'envoyer des quantités de plus en plus importantes de renforts de votre capitale vers le front (qu'il s'agisse de renforts militaires, civils ou même de matières premières). Qui plus est, au fur et à mesure que votre capitale gagne en expérience, sa représentation évolue et offre de nouvelles possibilités de customisation. De quoi parader en multi et donner naissance à de véritables concours d'architectes en manque de Sims. Mais on



*En mode solo aussi, il y aura des boulets.*



reste dans un RTS pur jus, les puristes peuvent souffler : ces modifications esthétiques n'auront aucun impact sur le déroulement de la partie. Ce sera juste pour le show.

## Top model

Tant qu'on en est à mentionner les attraits visuels d'AoE3, prenons quelques minutes pour jeter un œil sur le nouveau moteur graphique. N'ayons pas peur des superlatifs, c'est de toute... euh... c'est magnifique à faire rougir de honte un Warhammer 40k : Dawn of War. Le niveau de zoom et de détail est tel qu'on a du mal à croire que les cinématiques agrémentant la campagne solo sont réalisées avec le moteur du jeu, en temps réel. Les reflets dans l'eau, la végétation, la faune, la neige, la boue, tout jusque dans les nombreuses postures des différents belligérants frise la perfection. Jetez un œil aux screenshots et imaginez-vous que tout ce petit monde bouge, vit, hurle et se déchire en 3D. On avait beaucoup ri (et même crié à l'intox) quand on a commencé à parler de l'intégration du moteur physique Havok dans AoE3. Et pourtant... Voir les troupes ennemies jouer les Mister Coquin d'opérette sous le tir soutenu des canons et rebondir avec violence une fois le contact renoué avec le plancher des vaches ajoute un petit plus immersif qui complète à merveille le boulot extraordinaire réalisé au niveau graphique. Les bâtiments ne sont pas en reste : ils éclatent en morceaux, se disloquent sous les assauts répétés, c'est tout bonnement jouissif. On est bien loin des vieux sprites d'antan. Une fois de plus, Ensemble va placer la barre très haut.





*Les formations ne serviront pas qu'à parader, mais aussi à mettre en place de nouvelles tactiques comme l'attaque par le flanc.*

## Interview

Joystick : Le concept de « Capitale » apporte un élément de RPG à un jeu avant tout stratégique. C'est quelque chose que vous souhaitez développer à terme ?

Greg T. Street : On n'a pas l'intention de transformer la franchise en hybride RTS/RPG, mais on a regardé ce qui fonctionnait bien dans les RPG, ce qui donnait envie au joueur de continuer à progresser et on a essayé de l'intégrer à notre titre. On se dit : « Allez, encore une heure, et j'aurai le niveau requis pour produire telle ou telle nouvelle unité ». D'habitude, les RTS sont plutôt des jeux épisodiques : on termine un chapitre de la campagne et on s'arrête. Ici, grâce au concept d'expérience, le joueur sera enclin à continuer.



Bruce C. Shelley (lead designer) : C'est aussi très important pour la communauté online. Les gros joueurs alignent facilement entre cinq à dix parties par soirée. Et si on récompense leur assiduité, ça leur donne une raison de continuer à jouer, même quand ils ont déjà retourné le jeu.

Les améliorations apportées à la Capitale vont donc perdurer au fil des parties, un peu comme dans un MMORPG ?

Greg T. Street : Pas vraiment. La Capitale évoluera au cours d'une même session de jeu, sur plusieurs parties. Mais nous n'avons pas encore poussé le concept jusqu'à avoir quelque chose de complètement persistant.

## L'habit fait le moine

Maintenant qu'on a cerné les principales nouveautés du titre et qu'on a eu l'occasion de s'extasier devant la richesse graphique du moteur, il est temps de ramasser sa mâchoire et de saisir la souris pour un baptême du feu. Nous n'avons malheureusement pas pu tester la campagne solo, celle-ci étant toujours en cours de « débugage » au moment de notre visite. Mais on sait déjà qu'elle nous narrera la destinée d'une famille de colons sur trois générations, le tout baigné dans une atmosphère teintée d'aventure et de mystère, à la Indiana Jones. Nous avons par contre pu nous éclater la tronche pendant

*Le brouillard aussi est joli, mais les développeurs sont restés très discrets quant à son impact réel sur le gameplay.*





*« Bonjour bonjour ! On vient pour tout faire péter ! »*

## Interview

Joystick : Un des éléments surprenants est l'intégration d'un véritable moteur physique, le Havok, dans un RTS. Quand on a commencé à recevoir les premières infos sur le jeu, on a d'abord pensé qu'il s'agissait d'une blague…



Dave Pottinger (technical director) : On a eu la même réaction (rires). Non, sérieusement : une de nos équipes bossait à l'époque sur un prototype de jeu tout à fait différent et celui-ci intégrait une grande part de physique. Quand le projet a été abandonné, l'un des programmeurs nous a dit : « Eh, on devrait intégrer ça dans AoE ». Il s'est avéré que le résultat était finalement très intéressant, et pas uniquement d'un point de vue strictement visuel. Mais aussi, par exemple, pour la gestion des trajectoires des boulets de canons. Donc on a décidé de le garder.

plusieurs heures dans des parties multi et cela n'a fait que transformer le coup de foudre du début en véritable romance dont on sort tout ému. Épaulés par les gens d'Ensemble, qui nous guident pour faire nos premiers pas, on réalise assez vite que les mécanismes de jeu sont simples à appréhender, mais génèrent néanmoins une quantité impressionnante de stratégies différentes. Certains joueurs se concentrent sur la Capitale et la développent pour s'assurer une avancée technologique rapide (et la garantie d'une quantité de renforts plus importante), d'autres « rushent » sur les différents points de ressources de la carte, élaborent des alliances avec les tribus du coin et lèvent des armées massives qu'ils jettent sans hésitation sur le plus proche adversaire. Le rythme est soutenu et à aucun moment entravé par un excès de micro-management. Combinant richesse graphique et tactique, AoE3 s'annonce sans aucun doute comme une nouvelle étape dans l'histoire des RTS sur PC. Reste à voir ce que donnera le jeu en solo, mais au regard de la débauche de talent et de l'attrait immédiat que suscite déjà la version non finalisée sur laquelle nous avons pu faire nos premières armes, il faudrait vraiment qu'une épidémie de « lose » décime l'équipe d'Ensemble pour qu'ils loupent le coche. Et je ne pense pas être contagieux…



*Les cinématiques sont entièrement réalisées en temps réel, avec le moteur du jeu. Ça donne une idée du niveau de détails.*



## Interview

Joystick : Une fois AoE 3 terminé, vous avez d'autres projets en chantier dont vous voudriez déjà nous parler ?

Dave Pottinger : Pour le moment, ce sont encore des projets secrets. Qui sait, à l'instar de Blizzard, on pourrait peut-être aussi se lancer dans un MMORPG dans l'univers de AoE… si on arrive à régler le problème des mousquets qui prennent une éternité à recharger. Non, je plaisante, je ne peux encore rien révéler pour le moment, mais je peux déjà vous dire que ce ne seront probablement plus des RTS. On a tous envie de faire autre chose.



*Et dire que Caf est content avec son pauvre 24 pouces…*



*Non, ce n'est pas le dernier club à la mode de Dallas. Ce sont les bureaux d'Ensemble Studios. Je sais, moi aussi je suis deg.*

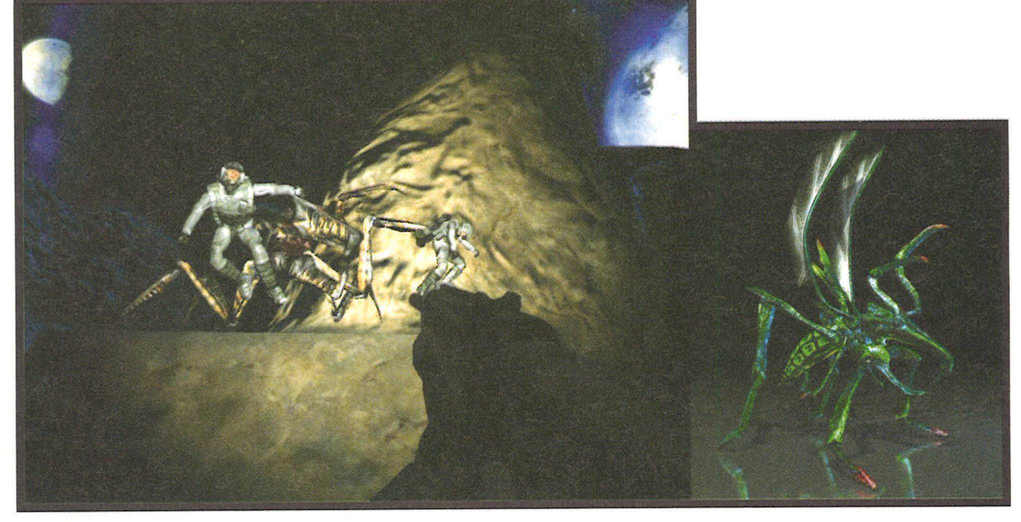
# Starship Troopers

par Atomic

Un sac de briques et quelques planches pourries abandonnés au fond d'une rivière : c'est la première image qui vient à l'esprit quand on descend d'avion à Liverpool. Si cette image décrit précisément l'architecture locale et son humidité typiquement british, en revanche elle ne rend pas assez hommage aux bourrasques glaciales qui vous y congèlent jusqu'aux os. Pas besoin de faire un dessin : après cinq minutes sur place on a compris pourquoi les « quatre garçons dans le vent » étaient prêts à tout pour se barrer le plus loin possible. C'est dans cette charmante ruine post-industrielle que travaille Strangelite, une ancienne gloire des simulateurs de vol (sous le nom de Rowan Software) qui maintenant essaye de survivre en créant des jeux qui se vendent. C'est sûr qu'avec le climat du coin, les programmeurs ne perdent pas de temps à flemmarder sur la plage : boulot – boulot – boulot du matin au soir, dans l'espoir d'une remise de peine et d'une libération anticipée pour bonne conduite. C'est là que j'ai rencontré Dr Doug Binks, le boss du studio. Au début, en voyant sa carte de visite, j'ai cru que son prénom était « dreu ». Ça m'a paru remarquablement stupide, même pour un Anglais, c'est pourquoi j'ai été presque rassuré d'apprendre qu'il s'agissait en réalité d'un Docteur, docteur en physique pour être précis. En fait, un jour notre homme en a eu assez de bidouiller des accélérateurs à protons et d'ouvrir des portails dimensionnels vomissant des créatures innommables, alors pour rassurer sa maman il a décidé de laisser tomber le business de savant fou et de chercher un travail sérieux. Ce brave Doug est donc passé de scientifique à game designer : ça signifie qu'il ne voit toujours sa femme qu'une fois par mois, mais au moins maintenant, on le paye.



*Si vous avez vu le film, ça devrait vous rappeler quelque chose.*



*Les Warriors sont très efficaces pour faire des brochettes !*

## Starship Commando

Le jeu que j'étais venu voir dans cette contrée désolée oubliée de Dieu n'est autre que Starship Troopers, l'adaptation du film adapté du livre. L'avantage avec les vieilles licences endormies, c'est que le producteur ne vous harcèle pas pour tenir des délais impossibles ! Je ne vous ferai pas l'insulte de vous décrire l'univers de ST. Si vous ne l'avez pas vu, foncez louer le DVD : sous sa grosse carapace de superproduction S.F. fascisante, il se révèle être une petite merveille d'humour grinçant. L'action du jeu se passe cinq ans après le film : vous défendrez la planète Hesperus contre une invasion d'infâmes bestioles grouillantes. Carrefour stratégique vital, cette forteresse est la dernière défense avant la Terre et elle regorge de ressources naturelles indispensables à l'effort de guerre. Vous combattrez au milieu des fantassins standard, mais vous-même serez un Marauder : un guerrier d'élite doté d'un arsenal très sophistiqué, comportant une dizaine d'armes différentes avec plusieurs modes de tir. Au cours d'une douzaine de missions vous devrez intervenir pour sauver les miches de vos maladroits collègues, sur des champs de bataille labourés par les explosions et au fond de tunnels infestés de vermine.



*Pic !*

## Voulez-vous en savoir plus ?

J'ai eu la chance d'essayer deux missions : dans la première, il fallait sécuriser une zone d'atterrissage en pleine nuit malgré les assauts ennemis. Très spectaculaire, la scène évoquait irrésistiblement le premier débarquement désastreux sur Klendathu. Dans la deuxième mission, il fallait défendre un avant-poste submergé par des milliers d'arachnides et maintenir ses alliés en vie assez longtemps pour tenir le périmètre jusqu'à l'arrivée des secours. Soutenue par des vidéos tirées du film, l'action s'annonce très fidèle à l'ambiance originale. On retrouvera également les célèbres clips parodiques de propagande, qui serviront à décrire les points faibles des aliens, mais en évitant volontairement de faire trop ironique « pour ne pas déconcerter le public américain ». Il est vrai que certains détails, comme le symbole de la Fédération Humaine (un aigle impérial profilé comme un B-52), passent un tout petit peu au-dessus de la tête de nos amis d'outre-Atlantique.

*Les énormes Tankers ne sont pas toujours évidents à maîtriser…*

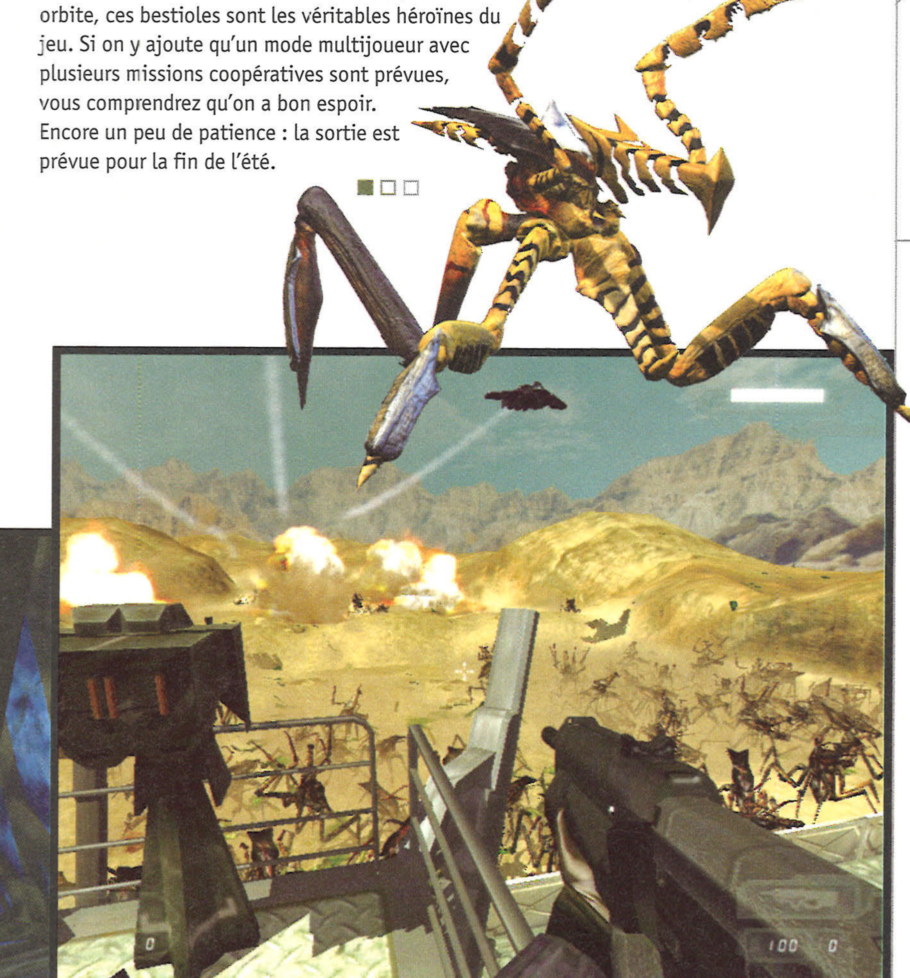
*Non, vous ne pourrez pas jouer avec elle.*



## De forts beaux bugs

En revanche, ce qui n'échappera à personne, c'est la qualité du moteur graphique de Starship Troopers. Capable d'afficher 300 bugs simultanément sur une Xbox ou un petit PC, et de les démembrer dans une orgie de particules et de pattes qui volent grâce au moteur physique maison, le jeu nous permettra d'affronter 19 types de monstres différents. Modélisées à grands coups de normal mapping, per pixel shading et éclairages temps réel façon Riddick, ces créatures sont simplement magnifiques. Du gracieux Warrior qui s'efforce de vous empaler sur ses petites pattes blindées jusqu'au monstrueux Tanker de 50 mètres de long, du kamikaze ailé au sniper camouflé en passant par la boursouflure capable de balourder du plasma vers les vaisseaux spatiaux en orbite, ces bestioles sont les véritables héroïnes du jeu. Si on y ajoute qu'un mode multijoueur avec plusieurs missions coopératives sont prévues, vous comprendrez qu'on a bon espoir. Encore un peu de patience : la sortie est prévue pour la fin de l'été.

*Cachés derrière ses pattes, les points sensibles du Warrior sont souvent difficiles à atteindre.*





**Genre :** Insecticide **Éditeur :** Empire Interactive **Développeur :** Strangelite/Grande-Bretagne **Sortie prévue :** Septembre 2005

Vous souvenez-vous de Chrome, le FPS polonais sorti en septembre 2003 ? Je ne vous le souhaite pas. Pourtant, à l'époque, son moteur graphique était bien sympathique, certains espéraient même y trouver une des bonnes surprises d'une année trop pauvre en shoots innovants. En effet, sur le papier il y avait de quoi faire : un scénario en principe passionnant, dans un univers de S.F. où des corporations capitalistes interstellaires s'entre-déchirent par le biais de mercenaires pour le contrôle de planètes riches en ressources naturelles… Du FPS « réaliste » avec des actions

« Oh John, attention derrière toi, c'est affreux ! » Un classique, qui ne lasse pas.






Un jour mon fils, tout cela sera à toi.

GENRE
**Session de rattrapage**
EDITEUR
**Micro Applications**
DÉVELOPPEUR
**Techland/Pologne**
SORTIE PRÉVU
**juin 2005**

# CHROME : SPECFORCE

commandos dans la jungle mais aussi du cyberpunk à la Deus Ex avec tout un équipement à gérer… Des améliorations bioniques, du piratage informatique, des véhicules à piloter et à combattre, des batailles à l'intérieur de bases gigantesques mais aussi dans de vastes espaces découverts… Hélas, derrière ses magnifiques cartes postales de collines et de végétation luxuriante, à l'arrivée ce Far Cry avant l'heure se vautrait largement dans tout ce qui touchait au gameplay. Chrome était la démonstration parfaite qu'un jeu vidéo n'est pas qu'une simple liste de features. C'est comme une recette de cuisine : même quand tous les ingrédients sont bons et frais, même quand le plat est bien décoré, si vous faites tomber la salière dedans c'est immangeable.

### Deuxième service

On efface tout et on recommence : Techland s'est complètement planté avec Chrome, SpecForce sera donc leur deuxième tentative. Basée sur le moteur graphique et l'univers du premier jeu, cette suite ne reprend pas l'histoire originale et se consacre à la place aux exploits d'équipes de forces spéciales envoyées en missions sur des planètes reculées. Au menu : sabotage, infiltration, attaques de convois de ravitaillement ou de bases avancées ennemies… Vous devrez aussi venir en aide à des rebelles motivés mais pas très malins, qui auront bien besoin de votre expérience technique mais surtout de votre puissance de feu. Comme dans Chrome, on retrouvera des patrouilles dans les buissons, des combats de robots géants, des implants cyborgs pour booster vos capacités ou celles de vos ennemis, ainsi que des petits jeux de mémoire quand vous essayerez de pirater les systèmes de sécurité placés pour vous ralentir. Évidemment, les graphismes ont un peu vieilli, mais ce n'est vraiment pas le problème : il faudrait surtout que les développeurs aient bien analysé leur premier échec et corrigé le tir, en particulier en ce qui concerne l'intelligence artificielle des ennemis et le maniement des armes. Pour être tout à fait honnête, au vu des quelques niveaux auxquels on a pu jouer, c'est pas gagné.
Mais le code n'est pas encore optimisé et on va dire qu'on attendra le test pour se prononcer. En espérant que cette fois-ci il n'y aura pas trop de sable dans le foie gras…

Atomic

John Vattic, qui s'apprête à manifestement sortir du placard. Ah, on me fait signe que c'est une excellente cachette, en fait.





GENRE
**Vroum vroum**
ÉDITEUR
**Nobilis**
DÉVELOPPEUR
**Milestone/ Italie**
SORTIE PRÉVUE
**Juin 2005**

# SCAR SQUADRA CORSE ALFA ROMEO

Evoqué le mois dernier, SCAR s'est dévoilé à nous dans une jolie version jouable. L'occasion de vérifier si les innovations promises sur le papier ne sont pas que des arguments purement commerciaux. Rappelons que SCAR se présente comme le premier « Car RPG » sur PC, en instaurant un système de points d'expérience à affecter à neuf paramètres influençant le pilotage. Cela va de la maîtrise du dérapage à l'intimidation sur les adversaires en passant par une meilleure accélération. En gros, on ne s'amusera pas à tripoter les entrailles d'une Alfa Romeo (oui, il faudra s'y faire, il n'y a que ça) mais plutôt en intervenant sur les compétences du pilote. Concrètement, comment ça se passe ? Excellente question, je vous remercie de l'avoir posée et par respect envers votre surpuissance, je vais même y répondre. Eh bien, c'est très simple, les courses sont dotées en points d'expérience et, tout comme dans un vrai RPG, on monte de niveau en niveau par paliers de points. Pour ce faire, il suffit par exemple de gagner une course, d'effectuer un tour parfait (sans rien heurter) ou plus simplement de dépasser un concurrent. Évidemment, plus la manœuvre est compliquée à réaliser, plus le gain en points s'en ressentira. Une fois le pactole récolté et un niveau franchi, on pourra aller dépenser tout ça dans le menu des compétences. Au joueur de choisir s'il préfère améliorer sa conduite ou plutôt axer sur la capacité de la voiture à encaisser les chocs.







L'effet « intimidation », lorsqu'un concurrent profite de votre aspiration trop longtemps.




## Bêta Romeo

Car oui, ça va faire plaisir à certains, SCAR a beau se présenter comme un savant mélange d'arcade et de simulation, on peut y bousiller sa voiture. C'est d'ailleurs là qu'interviendra le « tiger effect » permettant de remonter le temps de quelques secondes (ça ne vous rappelle rien ?). Histoire de varier les plaisirs, il n'y aura pas que de simples courses. En mode Championnat, le joueur sera également soumis à tout un tas de défis de pilotage. Un schéma rappelant un tantinet l'excellent Project Gotham Racing 2 sur Xbox, une référence. Malheureusement, tout ne peut pas être parfait et SCAR s'annonce relativement moche. Bon, ça n'est pas vraiment catastrophique, mais le jeu, dans sa version PC, est à peine plus beau que sur consoles, seule la résolution rappelle sur quelle machine on est en train de jouer. En revanche, côté gameplay, ça semble assez jouissif avec une conduite fine sans jamais virer dans l'élitisme. Pour l'instant, on déplore encore une intelligence artificielle déficiente et quelques bugs entachent la progression dans le championnat mais il y a fort à parier que ces défauts seront gommés d'ici la version finale. Toutefois, sachant que le jeu sera sorti avant la parution du test et même si tout cela se présente comme plus que prometteur, on ne peut que vous conseiller d'attendre le verdict final avant de vous ruer sur le titre.

Yavin




Ou comment comprendre en une image l'intérêt du « tiger effect ».



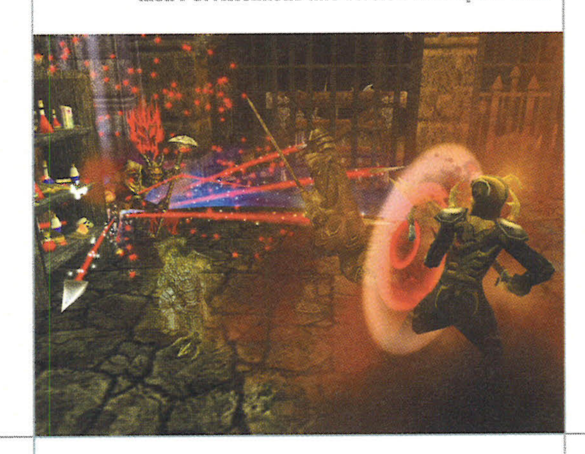

Ça a l'air simple hein ? Uniquement dans vos rêves.



Le Hack & Slash, c'est mon dada. Oui j'aime ça et alors ? Le matin, je me lève, je clique sur des monstres. Ça me purifie, ça me fait du bien. Pourtant, Dungeon Siege ne m'a jamais emballé outre mesure. Il faut dire que mon école a toujours été Diablo et lorsque l'on a un prof comme Blizzard, on devient forcément exigeant. Je ne suis donc pas forcément enthousiaste de me trouver avec Dungeon Siege II entre les mains. D'ailleurs, les premiers instants à arpenter les terres d'Aranna ne m'ont pas franchement emballés. Bien qu'il soit amélioré, le moteur 3D semble totalement dépassé. On a l'impression de se trouver face à un jeu datant de plusieurs années. Mon ophtalmo m'avait pourtant formellement interdit de rester trop longtemps à regarder des décors fades et des animations saccadées. Heureusement, une bonne session de Guild Wars fera l'affaire pour me reposer la rétine.
Si l'aspect visuel a très peu évolué, nous constatons que le gameplay a suivi globalement le même chemin. Il suffit de quelques clics pour dialoguer avec des PNJ, attaquer un ennemi et améliorer ses pouvoirs grâce à plusieurs arbres de compétences parmi lesquels on retrouve l'art du combat au corps à corps, la magie ou encore les attaques à distance. Au moins, les habitués ne seront pas déroutés.



C'est marrant comme DSII n'est pas aussi beau sur mon PC. Attendons une version finale pour voir.



GENRE
Hack & Slash

ÉDITEUR
Microsoft Game Studios

DÉVELOPPEUR
Gas Powered Games/ États-Unis

SORTIE PRÉVUE
3e trimestre 2005

# DUNGEON SIEGE II





Étant donné que nous n'avons pas l'autorisation de réaliser nos propres captures d'écran, vous pouvez admirer les jolis screens officiels. Super...

## Une pincée d'innovations

On note tout de même la présence de quelques nouveautés, comme les pouvoirs héroïques et l'implémentation des familiers. Ces derniers ne sont autres que des créatures combattant et évoluant à vos côtés. Chose amusante, vous pouvez leur donner certains objets que vous ramassez afin d'améliorer leur puissance.
Une nouvelle campagne jouable avec de nouvelles races, comme la Dyrad, a été implémentée. Seules les toutes premières heures du scénario sont incluses sur cette version bêta, mais les développeurs prévoient entre 40 et 60 heures de plaisir. On espère qu'ils tiendront promesse car l'aventure solo du premier opus prenait fin au bout d'une quinzaine d'heures de clics intensifs sur l'ennemi. Mais cette fois, au menu des réjouissances, nous devrions trouver trois fois plus de quêtes ainsi que de nombreuses aventures secondaires. Bien que le mode Campagne semble être mis en avant, le multijoueur ne devrait pas être lésé pour autant. Effectivement, Dungeon Siege II permettra, entre autres, aux joueurs de ne plus incarner uniquement leur avatar mais de diriger un groupe entier de PNJ. Ceci dans le but d'organiser de gigantesques batailles. Quoi qu'il en soit, ce deuxième opus semble respecter parfaitement l'esprit de son aîné et devrait très certainement intéresser les fans de Dungeon Siege premier du nom.

Cyd

GENRE
Sous-verre potentiel
ÉDITEUR
Empire Interactive
DÉVELOPPEUR
Eutechnyx/ Grande-Bretagne
SORTIE PRÉVUE
Juillet 2005

# BIG MUTHER TRUCKERS 2 TRUCK ME HARDER

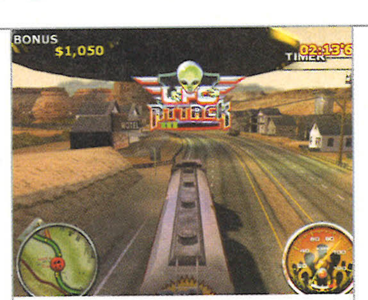
Le mauvais plan du mois s'appelle (accrochez-vous) Big Muther Truckers 2 : Truck Me Harder. Et il m'est tombé dessus. Je suis ravi. De prime abord, on pourrait penser à un mauvais titre de porno (pour autant qu'il en existe de bons). Il n'en est rien. Comme le décrit admirablement le dossier de presse, ça va parler « d'humour, d'arnaques et de gros camions. » Un truc pour Yavin, quoi. Mais laissez-moi vous planter le décor (si, si, vous allez voir, ça en vaut la peine)... Ma'Jackson, cowgirl sexagénaire au charme de bulldog, est l'heureuse propriétaire d'une société de transport. Comme elle a de l'humour et le physique d'un baril de poudre familial, elle a baptisé sa petite entreprise « Big Mutha Truckers » (littéralement, les « camionneurs de grosse maman »).



Une pauvre voiture de flics, mon gros camion... Vous prenez les paris ?

## Caf', je ne ferai pas le test

Le résultat est une sorte d'hybride entre GTA et Crazy Taxi dont on n'aurait gardé que les trucs pénibles : conduite ultra-arcade proche de la simulation de caillou sur route humide et humour lourdingue. On remplit ses petites missions (à base de « va là-bas, passe par ici ») et on en profite pour faire un peu de commerce. On récolte aussi du bonus quand on démolit les autres occupants de la Highway, mais curieusement aucun quand on parvient à encaisser sans broncher la bande-son country pendant plus de deux heures d'affilée. Graphiquement, c'est au diapason du reste : pas vraiment horrible, mais totalement sans saveur. Allez, je n'en dis pas plus pour le moment, je ne voudrais pas vous spoiler le prochain test de Bishop. Comment ça « pas pour lui »? Atomic alors ? Fumble ? Aaah, me laissez pas tout seul...



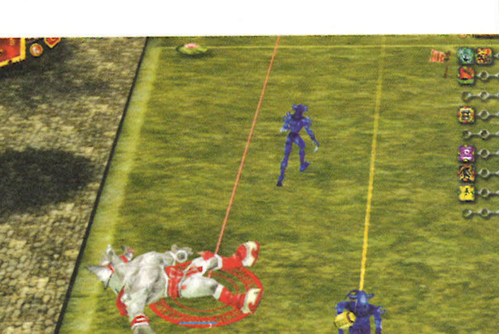
Un ovni ? J'en viendrais presque à souhaiter qu'ils m'embarquent. Vite. Loin.

Faskil

GENRE
Bloodbowl chaotique
ÉDITEUR
Focus Home Interactive
DÉVELOPPEUR
Cyanide Studios/France
SORTIE PRÉVUE
Fin juin 2005

# CHAOS LEAGUE MORT SUBITE

Plutôt que de le sortir sous forme d'add-on, Cyanide Studios a choisi de faire de Mort Subite un produit indépendant. L'inconvénient, c'est que les fans possédant le jeu original vont se retrouver avec deux fois le même contenu. Heureusement, CLMS apporte de nombreux ajouts qui devraient faire passer la pilule. Je vous donne en vrac les nouveautés : des coups vicieux, des terrains, trois races jamais vues auparavant, 19 héros inédits, des capitaines pour les équipes, des clans de supporters, des combos d'actions, davantage de commentaires, des ambiances de stade plus travaillées, une I.A. qu'on nous promet améliorée. Fiou, attendez, ça ne s'arrête pas là. Citons également une pléthore de sorts et un système de magie tout neuf, une interface optimisée, un gameplay approfondi pendant le match grâce à la possibilité d'assigner des rôles aux joueurs, un nouveau type de championnat et un système de tour par tour amélioré, tout comme le management. Le mode multi a aussi droit à des bonus plus spécifiques tels que le support du micro, le mode spectateur et surtout un code réseau plus stable, ainsi que la possibilité de créer des tournois et championnats gérés par les joueurs sur le game center. On continue d'y jouer pendant le mois, histoire de vous donner un avis éclairé sur l'intérêt de toutes ces nouveautés dès le prochain numéro.


Les damnés malmènent l'équipe des gnomes. Bien fait pour eux.

Bishop



L'avantage des colonies elfes : permettre d'acheter des objets magiques.

GENRE
**Stratégie fantastique temps réel**

ÉDITEUR
**Black Bean Games**

DÉVELOPPEUR
**Haemimont Games/Bulgarie**

SORTIE PRÉVUE
**Juin 2005**



# RISING KINGDOMS

Développé par des Bulgares quasi inconnus, Rising Kingdoms est un jeu de stratégie temps réel dont l'action se déroule dans le monde fantastique d'Equiada. « Equiquoi ? C'est encore un jeu de poney, c'est ça ? Mais pourquoi c'est moi qui fait la bêta, normalement ces trucs-là, c'est pour Faskil ! » Pourtant à peine installé, Rising Kingdoms a éveillé mon intérêt. En effet, alors que de loin il pourrait passer pour un vulgaire clone de Warcraft, avec son moteur graphique 2D et ses trois factions de petites figurines qui se bastonnent pour le contrôle de mines d'or et de diamant, Rising Kingdoms comportera aussi une importante dimension RPG/Hack & Slash. Ainsi, chacun des trois camps du jeu (humains, forestiers et darklings) disposera de plusieurs héros évolutifs, avec des classes spécifiques, un arbre de développement individuel plutôt touffu et tout un arsenal d'objets magiques à piller sur les cadavres d'adversaires vaincus (Ph4t L00t). On pourra personnaliser ses champions en sélectionnant soigneusement leurs compétences : que choisir pour ma Reine de la Forêt, la transformation en loup-garou ou le sortilège qui rend aveugle ? On ne pourra pas tout avoir, ce qui obligera à faire des choix difficiles et à prendre des décisions stratégiques. De plus, pour l'amélioration des personnages que vous bichonnez avec tant d'amour, il faudra dépenser des points de gloire, une ressource rare qui ne pousse pas sur les arbres.

## Amour, gloire et charnier

Dans la vie réelle, quand on est à court de gloire et qu'on n'a aucun talent, on va dans la Ferme des Célébrités. Heureusement, le monde magique d'Equimachin est beaucoup moins cruel, puisque pour y accumuler de la gloire il suffit de tuer des gens ou de les réduire en esclavage. C'est naturel, sain et compétitif. Il existe ainsi cinq races secondaires qui n'ont pour seule utilité dans la vie que de se faire massacrer et asservir : les elfes, les dragons, les trolls, les nomades et les shades. Chacune peut vous fournir des supplétifs à enrôler dans votre armée (des archers elfiques par exemple), ainsi que des bonus uniques (comme un marché d'items surpuissants) et des monstres légendaires (du style un bestiau de la taille d'un cyclope bien nourri, qui passe son temps à déraciner des collines et à les balancer à droite et à gauche). De plus, chaque colonie d'esclaves vous donnera des moyens alternatifs pour engranger des points de gloire. Par exemple, si vous contrôlez des trolls, vous gagnerez des points pour chaque bâtiment ennemi pulvérisé. Notre preview ne laisse découvrir qu'une toute petite partie des unités, compétences, et races du jeu, mais tout ça s'annonce bien mignon, avec un design déjà étonnamment « polished » pour une bêta, mais aussi un gameplay profond qui semble réellement digne d'intérêt. On en saura plus dès le mois prochain.

**Atomic**




Quand la Reine se transmute en loup-garou, ça déménage.



Sorte d'über-troll, l'Earthshaker vaut une armée à lui tout seul.


Rome et son Empire, juste avant de commencer à décader à pleins tubes.




# LES GRANDES INVASIONS

GENRE
**Stratégie hard-core**

ÉDITEUR
**Nobilis**

DÉVELOPPEUR
**Philippe Thibaut/France**

SORTIE PRÉVUE
**Juin 2005**

Mais pourquoi tout le monde se méfie des envahisseurs barbares ? Chaque fois qu'on aborde la question ce n'est que préjugés, racismes et rancunes vieilles de plus d'un millénaire. Bon O.K., quand il arrivait dans un nouveau pays le Wisigoth typique avait un peu tendance à foncer en hurlant et à piller et détruire tout sur son passage, mais ce n'est pas un comportement très éloigné de celui du supporter standard un soir de coupe d'Europe. Et puis, c'est bien normal pour un touriste de s'enthousiasmer un peu ! Après tout, peut-être qu'en fait au fond d'eux-mêmes ces prétendus barbares recherchaient amitié et compassion ? Peut-être que c'est parce que ces snobinards de Romains les traitaient comme des bouseux incultes et se moquaient d'eux en latin que les Vandales humiliés éprouvaient dans leurs petits cœurs meurtris le besoin de massacrer des femmes enceintes ? Si les guerriers Alamans et Burgondes prenaient autant de plaisir à brûler des maisons avec leurs habitants encore à l'intérieur, n'était-ce pas tout simplement dans la quête enfantine d'un peu de chaleur humaine ? Songez-y. Et la prochaine fois qu'Attila et ses hordes de Huns déferleront dans votre direction, laissez de côté vos craintes xénophobes et accueillez-les à bras ouverts.

## Y en a qui ont essayé…

Après Pax Romana et le jeu de plateau Europa Universalis, le nouveau jeu de stratégie de Philippe Thibaut va vous permettre d'expérimenter ce genre de tactique sans risquer de vous faire écarteler ! En effet, ce wargame historique est consacré au grand bordel de la période 350 – 1066, de la décadence et la chute de l'empire romain d'Occident jusqu'à l'invasion de l'Angleterre par les Normands de Guillaume le Conquérant. Sept siècles riches en rebondissements dramatiques ! Unification du grand royaume de Cloclo, l'as de la francisque qui se passionnait aussi pour la poterie. Les Britons se font squatter par les Angles et les Saxons. L'empire Byzantin se débat avec ses copains Lombards. Le premier Jihad Islamique part à la conquête de l'univers, puis rentre chez lui faire la sieste après une mauvaise rencontre avec Charles Martel et Jean-Claude Tournevis (son cousin, moins connu). Son petit-fils Charlemagne fera encore mieux : au terme de dizaines de batailles, pataugeant dans le sang, il fonde un nouvel empire franc et invente l'école. Triomphe de courte durée, qui explose sous les coups des pirates scandinaves connus sous le nom de Vikings. Oui, le jeu simule tout ça, enfin il essaye en tout cas. On contrôlera simultanément jusqu'à une dizaine de nations différentes, parmi un choix de 80, représentant 22 ethnies. On s'occupera des aspects militaires, économiques, diplomatiques et religieux. On devra migrer à travers l'Europe, fonder ou anéantir des royaumes, convertir des hérétiques au fil de l'épée… On va bien s'amuser.

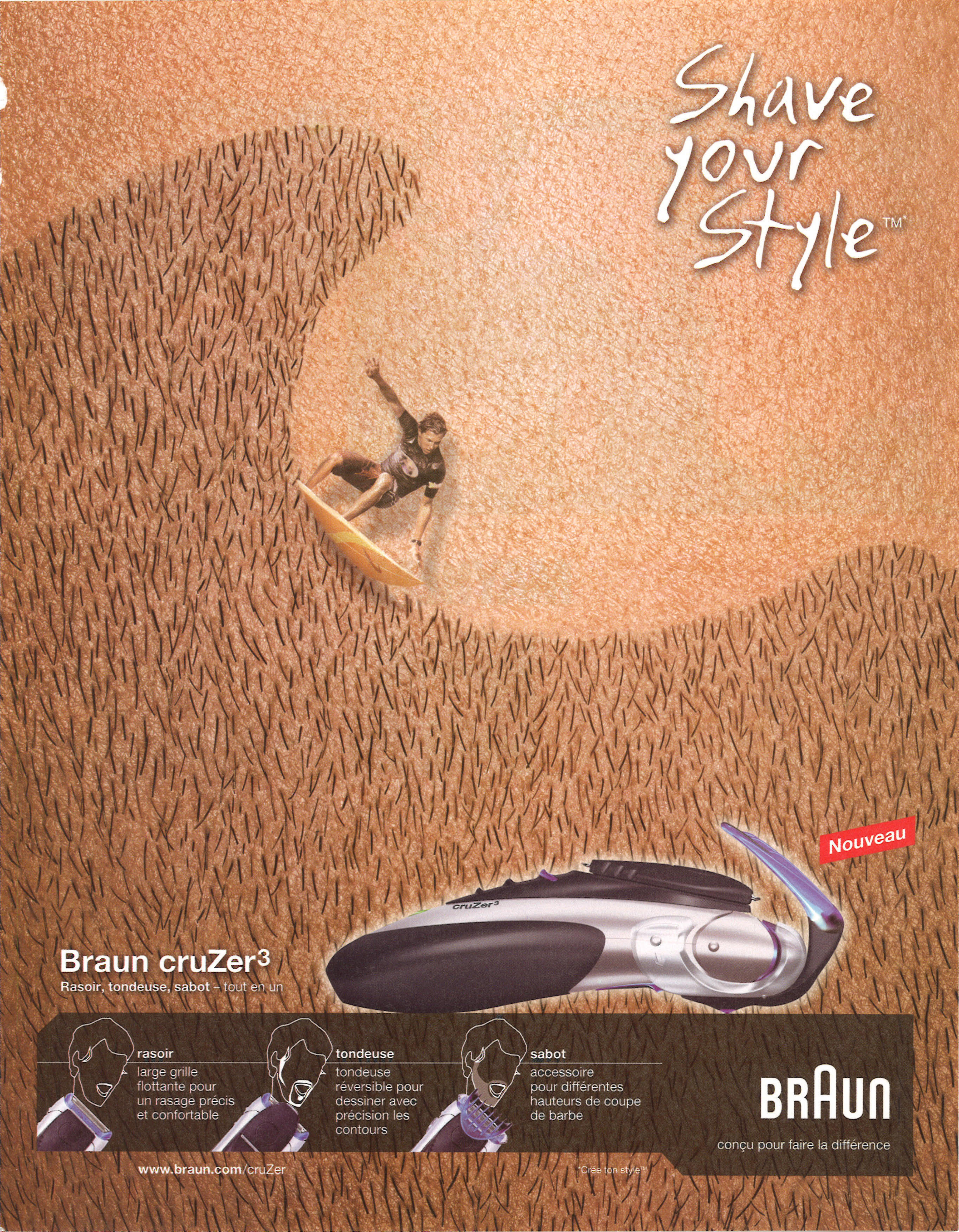
*Atomic*

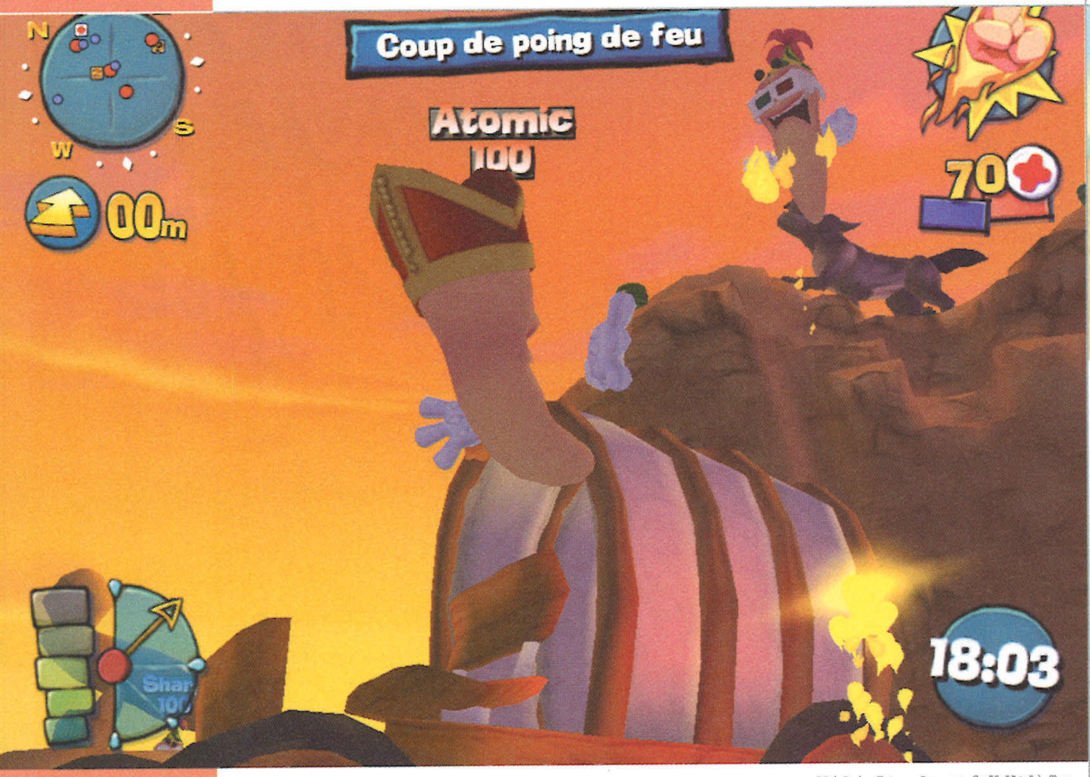

Attila™ : le meilleur herbicide au monde avant l'invention du RoundUp®.





On pourra s'amuser avec les quatre plus grandes superstitions de l'époque : chrétiens catholiques et orthodoxes, musulmans sunnites et chiites.


Shave your Style™*
Nouveau
cruZer³
Braun cruZer³
Rasoir, tondeuse, sabot – tout en un
rasoir
large grille flottante pour un rasage précis et confortable
tondeuse
réversible pour dessiner avec précision les contours
sabot
accessoire pour différentes hauteurs de coupe de barbe
BRAUN
conçu pour faire la différence
www.braun.com/cruZer
*Crée ton style™



« Hé bé, Atomic, on faiblit là ? »

GENRE
**Vermifuge**

ÉDITEUR
**Codemasters**

DÉVELOPPEUR
**Team 17/ Grande-Bretagne**

SORTIE PRÉVUE
**28 juillet 2005**

# WORMS 4 MAYHEM

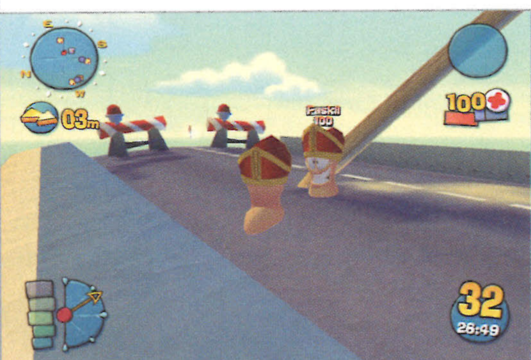
Si vous êtes comme moi, c'est-à-dire plutôt sensible au temps qui passe, arrêtez immédiatement la lecture de cette preview. Parce que dans quelques secondes, vous allez prendre un méchant coup de vieux. Worms, la saga des vermisseaux belliqueux, fête ses dix ans cette année. Eh oui, déjà ! Et pour marquer le coup (et sans doute aussi pour nous faire oublier le ratage pseudo-stratégique de Worms Forts), la fine équipe de Team 17 a décidé de sortir un nouvel épisode sous forme de « best of avec inédits ». Un peu comme ce que nous proposent Francis Lalanne ou Michel Sardou chaque Noël, quand ils ont oublié de composer de nouvelles horreurs. Ne nous leurrons donc pas, ce concept de « meilleurs moments » n'est qu'un raccourci facile pour nous dire qu'en gros, ce sera comme Worms 3, mais avec quelques trucs en plus. Toutefois, que ceux qui espéraient un utopique retour à la 2D ne désespèrent pas pour autant, ce nouvel opus a la prétention de chasser une bonne fois pour toutes cette vilaine nostalgie. Hmm, vraiment ?



Aaaah, mais ne pointez pas ce truc énorme sur moi !



Le « wormpot » permettra d'appliquer des paramètres aléatoires aux parties multi (gravité, double dommages, etc.).



Copaiiiiin !

## Ne soyons pas mauvaise langue

Bon, allez, c'est vendredi, je suis de bonne humeur, je vais donc leur laisser le bénéfice du doute. C'est vrai que du côté de l'interface 3D, dont la prise en main était jusqu'ici épouvantable, ils semblent avoir fait de sérieux progrès. On ne « poliote » plus avec la caméra et c'est tout bénef' pour la fluidité du gameplay. Ce n'est pas encore l'orgasme, mais les développeurs nous ont promis que les derniers petits soucis de positionnement ne seraient plus que de mauvais souvenirs dans la version finale. Du côté des nouveautés, on note quelques trucs rigolos, comme l'usine d'armes, qui permet de se fabriquer soi-même ses patates offensives en jouant sur différents paramètres comme le type de projectiles, sa puissance, etc. Une bonne idée si on ne laisse pas Atomic en faire n'importe quoi. Pour surfer sur la vague des Sims, on pourra également customiser ses petits vers avec divers apparats (chapeaux, lunettes, etc.), que l'on peut débloquer au fur et à mesure qu'on progresse dans le jeu et qu'on accumule de petites pièces d'or.

## Souriez, vous allez exploser

Les petits lombrics seront également plus expressifs et manifesteront une angoisse toute légitime quand vous braquerez sur eux le canon de votre bazooka. Ils n'hésiteront pas non plus à vous narguer quand vous passerez à proximité, arrogance qu'il sera aisé de calmer à coup de banane explosive ou autre lâcher de vaches. Ils n'ont manifestement pas réduit leur consommation de substances louches chez Team 17 et on ne va pas s'en plaindre. Comme d'hab', il y aura une campagne solo scénarisée sous influence, mais ce sera surtout le mode multi qui devrait assurer au titre son succès dans les soirées entre potes. On va donc squatter la rédac jusqu'aux petites heures, armés de packs de trucs à boire, et vous tester tout ça dès le mois prochain. Parce que chez nous, à Joystick, on a un sens du devoir très pointu.

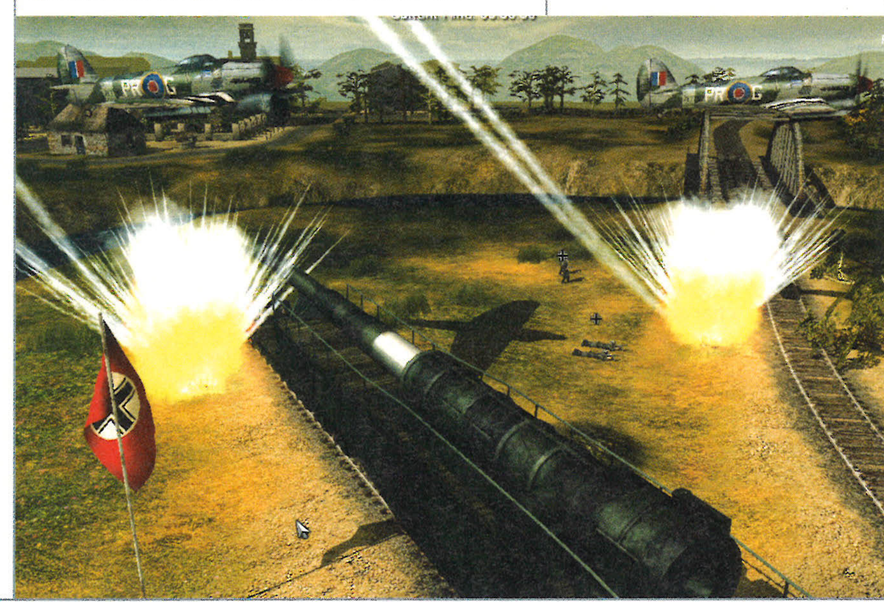
Faskil

# CODENAME PANZERS PHASE 2

GENRE
**Success story**
ÉDITEUR
**CDV Software Entertainment**
DÉVELOPPEUR
**Stormregion/ Hongrie**
SORTIE PRÉVUE
**Fin juin 2005**

Dans l'avalanche de jeux tactiques temps réel consacrés à la Deuxième Guerre mondiale l'an dernier, Codename : Panzers – Phase 1 était indéniablement le plus réussi. Graphismes au top, prise en main intuitive et gameplay impeccablement réglé, il reprenait sans faille les fonctionnalités classiques du genre et se permettait d'en ajouter des nouvelles. Rien que sur la technique, il n'avait aucun mal à renvoyer Blitzkrieg au musée. Mais c'est grâce à son calcul avancé des lignes de vue, la détection sonore des ennemis invisibles et surtout sa gestion inspirée de l'infanterie, qu'il coiffait au poteau Afrika Korps vs Desert Rats et sa suite D-Day, son concurrent direct. C'est donc avec plaisir qu'un peu moins d'un an plus tard on voit arriver Panzers – Phase 2, l'évolution logique. Alors que le premier titre couvrait la première partie de la guerre côté Allemands, puis enchaînait avec les Soviétiques à Stalingrad et enfin terminait la partie avec les Alliés occidentaux à partir du débarquement de Normandie, le nouveau Panzers met le cap vers le sud et se consacre entièrement au théâtre méditerranéen. Les héros de cette tragicomédie seront donc fort logiquement les Italiens : on suivra d'abord l'armée du Duce dans les sables d'Afrique du Nord, où les Fascistes chercheront à surpasser en fourberie les diaboliques Grands Bretons. Je vous laisse imaginer le résultat.

**On pourra faire mumuse avec Annie, une cousine de Bertha qui vivait dans un tunnel et balançait du calibre 280.**






**Lorsqu'un équipage essaye de s'extraire d'un véhicule en feu, n'oubliez pas de tirer dessus pour l'encourager !**

## Albion 8 – Italie 0

Dans la deuxième partie, après moult prouesses guerrières, la grande offensive italienne en Afrique aura brillamment progressé à reculons jusqu'aux portes de Rome, qu'il s'agira de défendre grâce à des renforts allemands. On jouera alors cette campagne côté anglo-américain, histoire d'en baver un maximum. Enfin la troisième partie du jeu sera consacrée aux combats des partisans yougoslaves contre l'occupant nazi, où on retrouvera apparemment les héros italiens du début du jeu. En effet après avoir habilement retourné leur veste après la chute de Mussolini, ils combattent maintenant aux côtés des Alliés. Hormis la présence de l'armée italienne et l'apparition de quelques unités supplémentaires, on n'attend pas grand-chose de Phase 2 sur le plan des évolutions de la technique et du gameplay. Ça n'a rien de vraiment étonnant aussi peu de temps après la sortie du premier titre, après tout il faut bien amortir le moteur graphique. La principale innovation annoncée semble être l'implantation d'un cycle jour/nuit et de sources d'éclairage. Je suis curieux de voir ça en pratique : les projecteurs devraient être visibles de très loin et donc pas vraiment discrets, mais cependant nécessaires pour détecter d'éventuels infiltrateurs. Si le système fonctionne vraiment et ne se résume pas à un gadget, il pourrait apporter énormément sur le plan du gameplay. En principe, on sera fixés d'ici un mois, patience…

**Toujours un grand succès comique : le tank multi-tourelles.**

*Atomic*



Oh, un jeu de voitures. Ça faisait longtemps qu'on n'en avait pas eu un. Mais celui-ci n'est pas comme les autres. Non ma brave dame, le développeur n'aurait pas osé sortir un énième jeu de course, pensez bien. On nous propose donc plus de soixante courses dans des environnements variés, comme la plage ou le désert, les régions nordiques, les pistes montagneuses. Ces zones se situent dans différents pays (comme la France, l'Allemagne, l'Angleterre) afin d'offrir une géographie changeante. Comme vous vous en doutez, les véhicules – tous imaginaires – sauront s'adapter à ces changements de terrains et se déclinent en plusieurs modèles. Mieux, la customisation des pièces clés de votre engin est au rendez-vous.
Les amortisseurs, vous les préférez plutôt mous ou durs ? Et les pneus ? Tout-terrains ou spécialisés « Bitume », quitte à déraper

On retrouve le fantôme de ses précédents chronos dans le mode « Time Trial ».

# CROSS RACING CHAMPIONSHIP

**GENRE**
Course tout-terrain
**ÉDITEUR**
Project Three Interactive
**DÉVELOPPEUR**
Invictus/Hongrie
**SORTIE PRÉVUE**
Juin 2005



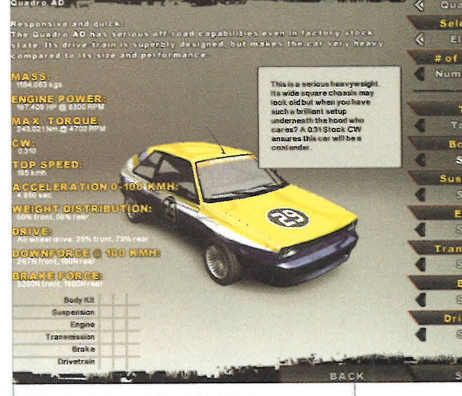
CRC propose des caméras variées qui feront le bonheur du mode Replay.

un peu lorsqu'on doit traverser une étendue boueuse ? Et la couleur ? C'est important ça la couleur. Vous vous imaginez plutôt dans un bolide rose bonbon ou noir nuit ? Ne rigolez pas, vous mesurerez toute l'importance de la chose quand vos adversaires se moqueront du look ridicule de votre véhicule sur Internet. Enfin, les six modes de jeu (Carrière, Course immédiate, Hot seat, etc.) et les sept types de courses (Circuit, Road, Rally, Off Road, etc.) n'assureront qu'un minimum de variété dans un gameplay qui est au rendez-vous.

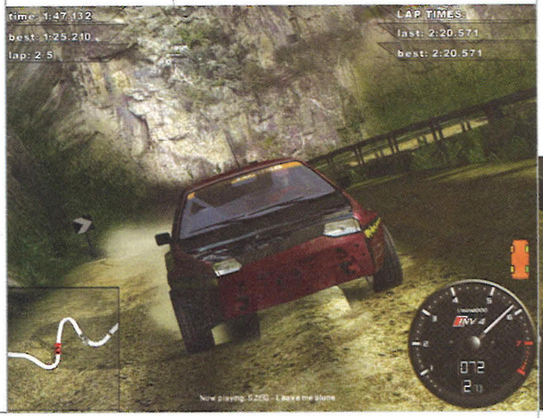
## Championnat des Roues Crevées

CRC propose également différents niveaux de difficulté, afin de satisfaire les besoins de toute la famille. Le mode Super débutant offre une conduite arcade, avec zéro dommage et un tas de caméras variées tandis que le mode Je'm'la pète comme un pro vous coince derrière le volant avec une physique qui se veut réaliste et des dégâts quasi immédiats. Sans atteindre l'excellence de GTR, nos premiers essais à ce niveau confirment que l'illusion est suffisante pour le joueur moyen. Le fan de simulation pointu préférera sans doute rester sur l'excellent titre de Sim Bin, d'autant que graphiquement ce dernier a une bonne longueur d'avance sur son cousin hongrois. À sa sortie, prévue pour la fin du mois de juin, Cross Racing Championship ne créera probablement pas une révolution dans le monde des courses automobiles. Néanmoins, ses nombreux réglages et une approche parfois proche de l'esprit de Flatout pourraient bien charmer les joueurs à la recherche d'un titre facile à prendre en main et qui peut se jouer sérieusement ou à la légère, en fonction des envies du moment.

*Bishop*



Customisez votre véhicule, choisissez les couleurs et l'équipement, et soyez le meilleur (ou faites comme moi, sauvez les meubles).










# Samsung MP3

pour tous ceux qui ont une oreille




**Baladeurs numériques MP3**

Emportez votre monde numérique avec vous, connectez-vous et élargissez vos horizons musicaux, enregistrez-vous, écoutez la radio, puis rechargez. Samsung vous offre encore plus de liberté. **www.samsung.fr**



# SONNERIES

**TÉLÉCHARGER** Toutes les explications en bas de cette page!

**ÉCOUTE & REMIX**
**Préécouter** toutes les sonneries, **choisir** parmi plusieurs versions (une sonnerie + dans la liste ci-contre est disponible en plusieurs versions) et les télécharger:
TÉL> 0899 70 2001
WEB> www.persomobiles.fr

**ALERTES SMS (MINIS)**
Une sonnerie signalée par M existe aussi en version très courte, idéale pour une alerte SMS! TÉL> 0899 70 2001

**100% QUALITÉ!**
Nos sonneries sont automatiquement téléchargées dans la **meilleure qualité** possible pour votre mobile: mono, polyphonique jusqu'à 40 tons, Hifi...

**RECHERCHER**
Nous avons plus de 5000 sonneries! Si vous n'avez pas trouvé la vôtre dans cette page, cherchez-la dans notre catalogue!
Recherche par nom:
TÉL> 0899 70 2001
SMS> **PartieDuTitre** au **81111**.
Ex. PAR au 81111 pour Le Parrain
Recherche par thème:
Chaque thème a un code signalé dans la liste, vous pouvez l'utiliser pour rechercher une sonnerie dans un thème.
+50 Reggae! 1563
TÉL> 0899 70 2001
SMS> **CodeThème** au **81111**.
Ex. 1563 au 81111 pour Reggae
SMS+ 81111 (1 € par envoi + prix d'un SMS)

## RAP, RNB
- 03 Bonnie and Clyde M 55305
- 113 fout la merde 55604
- 1m73, 62 Kg 56078
- 7 days 54683
- 94 52049
- Afrodisiac 52177
- Always on time 55881
- Another day in paradise 56083
- Antilop SA party 53689
- Art de rue M 55607
- Au summum M 54580
- Avant de partir 52187
- Avec classe 55024
- Baby boy M + 53068
- Baby cakes 52398
- Bad boys de Marseille 55945
- Bad intentions 55606
- Bada boom 53553
- Beautiful M + 54511
- Belly dance M + NEW 52543
- Belsunce breakdown M 56612
- Big Poppa 53902
- Break ya neck M 54378
- Bye bye M + NEW 52489
- California Love 54245
- **Candy shop** M + NEW 52589
- Cargo de nuit 2005 M 52600
- Caught up M NEW 52642
- Ce mec ne lâche pas l'affaire M 52568
- Changes 54247
- Charisme M NEW 52606
- Coeur de pierre M NEW 52615
- Comme un fils 52328
- Crazy 52202
- Crazy in love M 54643
- D'amour ou d'amitié M NEW 52662
- Dilemma M 55917
- DJ M 54647
- Donna 52446
- Donne-moi du real M NEW 52769
- Dr. Hannibal M 54123
- Drop it like it's hot 52353
- Du rire aux larmes 56080
- **Elle me contrôle** M + 52609
- **Et c'est parti** M + 52011
- Et j'attends 52206
- **Et si tu n'existais pas** M + NEW 52587
- Éternellement M + 53675
- Être une femme M NEW 52582
- Fashion girl M NEW 52631
- **Femme like U** M + 53747
- Freestyle M 52585
- Fuck it (I don't want...) M + 53824
- Gangsta's Paradise 56685
- Gentleman M + 52213
- **Get right** M + 52515
- Gimme some more 54670
- Goodies 52256
- Gravé dans la roche M 54495
- Hey oh M + 54957
- Hommes femmes M + 52382
- Honey 52182
- Hotel 53856
- How could you ? M NEW 52745
- **How we do** M + NEW 52571
- I don't wanna know M + 53758
- If there's any justice M NEW 52731
- **In da club** M + 54158
- It's like that (2005) M NEW 52685
- J't'emmerde 54784
- Je danse le mia 56145
- Just lose it 52273
- Just married 52175
- L'art du corps et du coeur M NEW 52494
- L'assassin M 52266
- L'olivier M NEW 52633
- L'orphelin M + 53552
- Le droit à l'erreur M NEW 52768
- Le son des bandits 56054
- **Le son qui tue** M + 52053
- Lean back 52381
- **Let me love you** + NEW 52558
- Let's get it started 52086
- Like a toy soldier 52551
- **Locked up** M + 52480
- Lose my breath 52327
- Lose yourself M + 55215

## RAP, RNB (suite)
- **Ma philosophie** M + 52369
- Mon son M NEW 52686
- My band 53795
- **My boo** M + 52352
- N°1 dans ma ville NEW 52501
- N°10 53929
- Obsession si es amor 52432
- Only you M NEW 52732
- Out of touch M NEW 52737
- Oye mi canto NEW 52540
- **P.I.M.P** M + 54992
- Parle-moi M + 53557
- Petit frère M + 55610
- Pom pom pom NEW 52535
- Pour ceux 54964
- Quand une fille est love M NEW 52744
- Real slim shady M 56618
- Sans (re)pères M + 53150
- Showbiz 52373
- Si loin de vous 52321
- Signes M NEW 52728
- Signs M NEW 52757
- Soldier NEW 52559
- Sous l'oeil de l'ange M NEW 52550
- Stan 56634
- Steamy nights 52542
- **Still D.R.E.** M + 54246
- Superstar M + 53513
- Switch M NEW 52668
- The next episode 56632
- Used to love u M NEW 52610
- Vivons pour demain NEW 52770
- Without me M 56143
- Yeah M + 53624
- Zone internationale 52331
- +510 Rap! 1554

## POP, ROCK
- Abracadabra M NEW 52724
- American idiot 52325
- Angels 54686
- Asche zu asche 54314
- **Bad day** M + NEW 52549
- Big big world 55599
- Bohemian rhapsody 54151
- Born in the USA 55696
- Boulevard of the broken dreams NEW 52552
- Bring me to life M 54364
- Butterflies & Hurricanes 52248
- By the way 56555
- California dreamin' 56571
- Californication 56760
- Call me M 52702
- Can't hold us now 53117
- Close to me 55141
- Cocaïne 56940
- Come as you are + 55713
- Curtain falls M NEW 52663
- Do somethin' M NEW 52385
- Du hast 55281
- E-pro M NEW 52629
- Enjoy the silence 53884
- Enjoy the silence (LP remix) 52250
- Enter sandman 55654
- Everybody's changing M NEW 52729
- Everytime 53978
- Feel good inc NEW 52563
- Flash Dance-She is a maniac 55149
- Get the party started M + 56065
- Hotel California M + 56765
- I just wanna live M NEW 52616
- Ich will 54385
- Irish blood, english heart 53965
- Jerk it out M NEW 52726
- Johnny be good 54311
- Jump 55656
- Karma M NEW 52622
- Lifestyles of the rich and famous 54405
- Lithium 54146
- Live is life M + 54485
- Maria Maria 55595
- Misunderstood NEW 52541
- Money's too tight M NEW 52723
- Moonlight Shadow M NEW 52716
- Mutter 54375
- Nobody's home M NEW 52671
- Nothing else matters 54135
- **Paint it black** M + 55750

## POP, ROCK (suite)
- Protège-moi 53524
- Rape me 55349
- Rich girl M NEW 52738
- Seven nation army + 54334
- Smoke on the water M + 55427
- Special K 52326
- Speed of sound M NEW 52773
- **Stairway to heaven** 56790
- Sunday morning M NEW 52696
- The final countdown 54551
- Toxic 53558
- Welcome to my truth M NEW 52575
- What you're waiting for M NEW 52633
- What'd I say 55516
- Why do you love me M NEW 52607
- Words M NEW 52637
- You are my world M NEW 52725
- You got me M NEW 52669
- +770 Pop/Rock! 1561
- +60 Rock'n roll! 1581

## ROCK FRANÇAIS
- A chaque seconde 52056
- C'est quand le bonheur 54922
- Ça c'est vraiment toi 56120
- Caravane M NEW 52688
- Cendrillon 56122
- Contact + 52505
- Dans un verre à ballon 52012
- Dernière danse M 54382
- Drunken sailors 54055
- **J'ai demandé à la lune** M 56096
- J'veux du soleil 53019
- Je saigne encore 53416
- Jeune et con 55779
- L'aventurier M 56097
- Lambé an dro 54048
- Le reste du monde M NEW 52608
- Le vent nous portera 56769
- Ma vie devant toi M NEW 52698
- Mala Vida 56178
- Radio song M NEW 52771
- Salut à toi 54033
- Sarah M NEW 52514
- **Tout le bonheur du monde** M + NEW 52469
- +180 Rock Français 1548

## HARD ROCK
- Aces high 54407
- **Amerika** M + 52362
- Back in black M + 54246
- Breaking the habit 53962
- Broken 52317
- Chop Suey 53113
- Da hui 53895
- Duality 52014
- Faint 54671
- Fear of the dark 54408
- Hard as a rock 55301
- **Hell bells** + 55273
- Highway to hell + 55688
- I miss you 52043
- I was made for loving you [illegible]
- In the end M 54219
- Mobscene M NEW 52490
- My immortal 53478
- My plague M NEW 52699
- **Numb** M + 54896
- Numb/Encore M + 52545
- People = shit 52573
- Personal Jesus 52184
- Somewhere I belong 53627
- Thunderstruck 54393
- TNT 54394
- Wait and bleed M NEW 52649
- Ya'll want a single 53913
- +80 Hard Rock! 1543

## VARIÉTÉS
- Adieu jolie Candy 53786
- Adieu Monsieur le Professeur M + 52645
- **Ailleurs comme ici** M NEW 52647
- Aimer 53447
- Ainsi sois-je 54566
- Alexandrie Alexandra 56222
- Allan 54563
- Allumer le feu M 56228
- Alors on se raccroche 54327
- Anais nin M NEW 52659
- Apprends-nous à rêver M NEW 52660
- Au bout de mes rêves 53210
- Au café des délices 55597
- Au paradis M NEW 52583
- Avoir une fille 55862
- Ballade de Johnny Jane 56537
- Biouman et Dorothée 55580
- C'est de l'or M NEW 52592
- C'est toi que je t'aime 53685
- California 52229
- Caruso 53695
- Ce n'est pas rien 53983
- Cette année là 56396
- Comme j'ai mal 55840
- Comme un garçon 52259
- Concerto pour deux voix M NEW 52646
- Désenchantée 56214
- Don Juan-Changer M 52553
- Don Juan-Du plaisir 52099
- Donne moi le temps 54411
- Dragostea din tei M + 53819
- Ecris l'histoire M NEW 52625

## VARIÉTÉS (suite)
- Elisa 55720
- Elle danse seule 52208
- Elle, tu l'aimes 55889
- En apesanteur 55549
- En chantant M + [illegible]
- Encore et encore 54267
- Ensorcelée 53955
- Envole-moi 54276
- Et l'on y peut rien M 54595
- Et puis la terre M NEW 52444
- Être à la hauteur M + 55848
- **Face à la mer** M + 53903
- Femme libérée 53635
- French can can M NEW 52672
- Fuck them all M NEW 52467
- Homme à l'amour 54013
- Innamoramento 56411
- J'ai encore rêvé d'elle 55615
- J'avais quelqu'un M NEW 52547
- J'en sais rien M NEW 52641
- J'te reconnais pas M NEW 52643
- Je marche seul 55880
- Je suis mes pas M NEW 52648
- Je te promets 54555
- Je vais t'aimer 53272
- **Je viens du Sud** M + 52470
- Je voudrais dormir M NEW 52626
- **L'aigle noir** + 55690
- L'âme stram gram 55838
- L'envie d'aimer 55603
- L'instant X 55835
- La rivière de notre enfance M + 52329
- Laissez-moi danser M + 54260
- Laura 53444
- Le casse de Brice NEW 52767
- Le petit bonhomme en mousse M NEW 55629
- Le poulailler 53954
- Le prélude de Bach 53237
- Le Roi Soleil-Mon essentiel M NEW 52687
- Le téléphone pleure 56220
- Les filles M NEW 52617
- **Les lacs du Connemara** M + 55331
- Les mots 55592
- Les rois du monde 56512
- Les rois mages 56811
- Libertine 56212
- Ma Préférence 53216
- Ma révolution 53877
- Manhattan Kaboul 56312
- **Marie** M 55818
- **Mistral gagnant** M + 54200
- Mon amant de St-Jean 55545
- Morgane de toi 54201
- Mourir demain 53924
- Natation synchronisée M NEW 52627
- Noir c'est noir 56226
- Papa chanteur M NEW 52714

**OFFREZ!**
Offrez un logo, un logo PERSO, une sonnerie, un jeu... C'est très facile!
TÉL> 0899 70 2001 Il suffit de préciser le numéro du destinataire au lieu de votre propre numéro.
SMS> OFFRIR+... au 81122
Exemples: OFFRIR 52369 au 81122
OFFRIR 30903 OCEANE au 81122
OFFRIR POURTOI 34116 au 81122

- Petite Marie 55117
- Plus grandir 54565
- Pourvu qu'elles soient douces 55841
- Que je t'aime + 56225
- Quelqu'un pour quelqu'un M NEW 52644
- Qui a le droit ? 53006
- Qui de nous deux M 53322
- Roméo et Juliette-Vérone 55049
- Safe sex M NEW 52630
- Sale temps M NEW 52645
- Sans contrefaçon 56213
- Sans logique 55387
- Satellite M NEW 52735
- Si seulement je pouvais lui manquer 53839
- Sortir ce soir M NEW 52628
- SOS d'un terrien en détresse 52537
- Souvenirs souvenirs 54480
- Spacer 54289
- Stach stach 56064
- Tes états d'âme Éric 52510
- Tes yeux noirs 54836
- Toi et moi M NEW 52650
- Tous les cris, les S.O.S. 53693
- Tout le monde y pense M NEW 52624
- Trois nuits par semaine M NEW 52695
- **Un monde parfait** M + NEW 52693
- Un paradis quelque part M NEW 52736
- Une belle journée 56095
- Vivo per lei 54320
- Vivre pour le meilleur 55601
- Vous les femmes M 56008
- +930 Variétés! 1564
- +20 Comédies musicales! 1574
- +20 Humour! 1598

## DANCE, ELECTRO
- 18 (le truc russe) M NEW 52490
- ABC NEW 56566
- Aerodynamic 56613
- Around the world 56116
- Barbie Girl 56114

## DANCE (suite)
- Blame it on the boogie M NEW 53247
- Born to be alive M NEW 56152
- Break my stride M NEW 54149
- Breathe 56149
- California Dreamin' M + 53805
- **Call on me** M + 52460
- Can you feel it 54759
- Chihuahua M + 54121
- Children 56168
- Da funk 54120
- Daddy DJ + 56642
- Dragostea din teï 53820
- Drop the pressure M NEW 52590
- e Samba 54709
- Easy love 55708
- Enola Gay 54936
- Follow me 54662
- **Four to the floor** M + 52614
- Fresh 55481
- Get up stand up M NEW 52618
- Give me the night 54593
- Heaven 52191
- Hit my heart 53832
- I will survive + 56631
- Lady's light M NEW 52611
- Lift me up M NEW 52676
- Make me feel M NEW 52689
- Megamix M NEW 52730
- Oxygene 52276
- Pop Corn + 56094
- Pop Corn 53947
- Rendez-vous 52278
- Robot rock M NEW 52616
- Satisfaction M + 54114
- Sweet dreams 55089
- The week end M + 52579
- The World is mine M NEW 52560
- This world today is a mess M NEW 52621
- +370 Dance! 1559
- +50 Disco! 1580

## ZOUK, REGGAE
- 1er gaou M 56485
- Alice, ça glisse 55608
- Ami Oh 52054
- An vlé an gyal 52194
- Après la tempête M NEW 52735
- Ba moin en ti bo 56954
- Buffalo Soldier M + 55633
- Chawa 52362
- Coupé Décalé 52145
- Debrouya 53615
- Don't worry, be happy 55693
- Donne moi ton number 53329
- Flamme M + 52013
- L'hymne de nos campagnes + 56360
- La dernière danse M + 52093
- Laisse parler les gens M + 54553
- Mon soleil 52495
- No woman no cry + 56758
- Océan M 54949
- One love 56335
- One step beyond 56546
- Reviens 52502
- Sitting waiting wishing M NEW 52755
- Soca Dance M NEW 52638
- Sortez-les 54740
- Tchembé nou 52193
- Tempted 2 touch M NEW 52733
- Un gaou à Oran 52008
- Vas-y Franky (Fruit de la passion) M + 56953
- Zouk La Se Sel Medikaman Nou Ni 53037
- +50 Zouk! 1565
- +60 Reggae! 1563
- +10 Ska! 1592
- +20 World! 1582

## RAGGA, DANCE HALL
- Big up 54538
- Choo à la crème M NEW 52661
- Comme autrefois M NEW 52756
- Dancehall x-plosion 52165
- Gardes Cocotte 52454
- Gasolina M NEW 52772
- Get busy M 54661
- Love dem so 52498
- Pon de river, pon de bank 52493
- Pull up 53972
- **Ragga string** 53893
- +20 Ragga! 1535

## ITALIE, LATINO
- (Choopeta) Mamae eu quero 52097
- Brazil 56808
- Bulería M NEW 52678
- Dilema M NEW 52635
- El Bimbo M NEW 53783
- El condor pasa 56399
- **Enamorame** M + 52318
- La Bamba M + 56588
- La cucaracha 56007
- **Obsession** M + 53887
- Paquito Chocolatero M NEW 52679
- Salsa 54370
- Sara perche ti amo 53282
- Se bastasse una bella canzone 53651
- Sientelo 53925
- **Ti amo** M 55568
- Una storia importante + 52457
- Vivimi M NEW 52636
- +60 Latin! 1579
- +20 Italie! 1594

## RAÏ, ORIENTAL
- A vava inouva 55318
- **Abdel Kader** M 55435
- Aleche Houa M NEW 52665
- Baida mon amour 52414
- Didi 56698
- El Salam Alaikoum 53679
- Les papiers M NEW 52666
- **Rachid System** M + 52359
- Sair Fer M NEW 52664
- Sidi Hbibi 56725
- Sobri M + 53905
- Wahrane wahrane 55374
- Ya rayah 55334
- +50 Raï! 1562

## CLASSIQUE, JAZZ
- 5ème Symphonie 56879
- Agua de Beber 54097
- Amstrong 56387
- Begin the beguine 52533
- Bolero 55176
- Carmina burana M 55723
- Desafinado 54096
- Georgia on my mind 56405
- Hit the road jack + 56885
- Jésus, que ma joie demeure 53971
- La femme du parfumeur M NEW 52693
- La lettre à élise 56881
- La marche Turque 55833
- My baby just cares for me 54448
- Rigoletto-La donna e mobile 52399
- Sonate au clair de lune 54894
- St Louis Blues M NEW 52734
- Take five 54400
- Wonderful world 52231
- +40 Classique! 1558
- +50 Jazz! 1560

## CINÉ, TV
- 1492, Christophe Colomb + 56090
- 2046 M NEW 52522
- 24 heures chrono 53411
- 24 heures-Sonnerie de la CTU 53422
- 7 jours pour agir 54436
- 9 semaines 1/2-You can leave your hat on 54503
- Agence tous risques + 56826
- Aladdin-Ce rêve bleu 52474
- Albator + 56719
- Alias 56319
- Ally Mc Beal 56704
- **Amélie Poulain** M + 56633
- **Amicalement vôtre** M + 56603
- Angel 56851
- Apocalypse now-Chevauchée des Walkyries 56489
- Arizona Dream 56794
- Arnold et Willy + 56844
- Ascenseur pour l'échafaud 56010
- Austin Powers 56751
- Bagdad Café M NEW 56887
- Band of Brothers-frères d'armes 52077
- Beetlejuice 55967
- **Benny Hill** M 56820
- Bodyguard-I will always love you 53011
- Borsalino 54971
- Braveheart + 55968
- **Brice de Nice** M NEW 52632
- Buena Vista Social Club-Chan Chan + 56186
- Buffy contre les vampires 56616
- Caliméro 55960
- Candy + 56610
- Capitaine Flam M + 56717
- Chandi Jaisa Rang Hai Tera M NEW 52654
- Chapeau melon et bottes de cuir 56738
- Chapi Chapo M + 56650
- Charlie et ses drôles de dames (Charlie's Angels) 54780
- Charmed + 56852
- Chat noir, chat blanc 55832
- Chroniques de la guerre de Lodoss 56361
- Code Quantum 56802
- Coup de foudre à Bollywood M NEW 52526
- Cowboy bebop 56363
- Coyote girls-Can't fight the moonlight + 56645
- Dallas + 56652
- Danny the dog M NEW 52612
- Dans tes rêves M NEW 52741
- Dead Zone 53492
- Délivrance 56958
- Die Hard-Une journée en enfer 54895
- Dil dhadakne ka sabad M NEW 52652
- Dilwale Dulhania Le Jayange 53854
- Dirty Dancing-Time of my life M + 53713
- **Dragon Ball GT** M + 54343
- **Dragon Ball Z** + 56789
- Espace détente-L'Amérique M NEW 52613
- Evangelion 55231
- Fantasia 2000-Carnaval des animaux 53645
- Fantômas 54789
- Flashdance-What a feeling M NEW 56024
- Fort Boyard 56919
- Frida-Burn it blue M NEW 52594
- Friends-Thème + 56617
- Furyo 52430
- Futurama 56989
- Ghost in the shell 54344
- Ghost-Unchained melody + 56464
- Ghostbusters-SOS fantômes 56263
- Goldorak-Là haut, là haut... + 56654
- Grease + 56754
- Great Teacher Onizuka 56029

## CINÉ, TV (suite)
- Gundam wing 54242
- Halloween M 54000
- Happy Days 56929
- Hawaï police d'état + 56818
- Hellsing 55230
- Il était une fois dans l'ouest + 56658
- Il était une fois en amérique 56249
- Il était une fois la vie 55123
- Iznogoud + 52572
- Jackass 53515
- James Bond-GoldenEye 56265
- James Bond-Meurs un autre jour 55916
- **James Bond-Thème** M + 56639
- Jayce et les conquérants de la lumière 54900
- Jeux interdits M + 56792
- **K2000** 56847
- Ken, le survivant 53022
- Kill Bill-Bang Bang 53389
- Kill Bill-Battle Without Honor... 53440
- Kill Bill-Don't make me misunderstood 53439
- Kill Bill-Twisted Nerve 52196
- L'Âge de glace 56304
- L'effet papillon M NEW 52597
- L'étrange noël de Mr Jack-Thème 56295
- L'étrange noël de Mr Jack-This is Halloween 55802
- **L'exorciste** M + 56740
- L'homme qui tombe à pic 56842
- L'île aux enfants-Casimir 56602
- L'Inspecteur Gadget M 56733
- **La 7ème compagnie** M + 53023
- La beuze-99 Luftballons + 54139
- **La Boum** + 56655
- La Boum 2-Your eyes 54893
- La chèvre 56270
- La famille Adams + 56893
- **La panthère rose** M + 56629
- La petite maison dans la prairie 56815
- **La soupe aux choux** M + 56040
- La soupe aux choux (La Denrée remix) M + NEW 52753
- La vérité si je mens 54472
- **Le bon, la brute et le truand** + 56657
- Le château dans le ciel 55458
- Le clan des siciliens M 56250
- Le dernier des Mohicans M NEW 52670
- Le dernier samouraï 53491
- Le fantôme de l'Opéra M NEW 52595
- **Le flic de Beverly Hills-Axel F** M + 56076
- **Le gendarme de St Tropez-Thème** M + 56073
- Le grand blond avec une chaussure noire + 56038
- Le livre de la jungle 52491
- **Le Parrain** M + 56072
- Le pont de la rivière Kwaï 56005
- Le seigneur des anneaux II-Thème + 55065
- Le seigneur des anneaux III-Thème 53403
- **Le seigneur des anneaux-Thème** 53487
- Le voyage de Chihiro 56191
- Les 11 commandements-Comme des connards 53466
- Les 4.400 M 52604
- Les Aristochats 52508
- Les aventures de Rabbi Jacob M + 56272
- Les brigades du tigre 56821
- **Les bronzés font du ski** M + 56948
- Les bronzés font du ski-Quand te reverrai-je ? + 55948
- Les Bronzés-Darla Dirladada + 56957
- Les chevaliers du Zodiaque 56983
- **Les choristes** M + 53793
- Les choristes-Caresse sur l'océan 52160
- Les Minipouss 54923
- Les mystères de l'ouest + 56816
- Les mystérieuses cités d'or 56735
- Les Schtroumpfs + 56986
- **Les Simpsons** M + 56615
- Les têtes brûlées 56891
- Les tontons flingueurs 55794
- Love Story 56079
- Mac Gyver + 56730
- **Magnum** M 56682
- Malcom 54888
- Mariés, 2 enfants 56840
- Maya l'abeille M + 56601
- **Midnight Express** M + 56002
- Mission Impossible 1-Thème film M + 54750
- Mission Impossible 2-Thème film 54046
- Mission Impossible-Thème série TV M 56635
- **Mon nom est personne** + 56253
- Monk M NEW 52674
- **Mortal Kombat** 54891
- Muppet Show 56944
- Nicky Larson 55235
- Nip/Tuck M NEW 52673
- Olive et Tom M + 56714
- OZ 54794
- Philadelphia 53441
- **Pirates des Caraïbes** M + 54959
- Police Academy 56837
- Pretty woman 56021
- Princesse Mononoké 55072
- **Pulp Fiction-Misirlou** M + 56641
- Pulp Fiction-You never can tell 56343
- Resident evil-Le film 56525
- Robots NEW 52758
- Rocky I-Gonna fly now 53538
- **Rocky III-Eye of the tiger** M + 56718
- Sabaq Jisko Wafa ka M NEW 52634
- San ku kaï 56716
- Sex and the City 56813
- Sexe intentions-Bittersweet symphony M 55494
- Shrek 56517
- Six feet under 54338

## CINÉ, TV (suite)
- Smallville-Save Me M NEW 54358
- South Park 56705
- Spiderman-L'araignée, l'araignée... 56126
- Star Trek 56708
- **Stargate SG-1** M + 56843
- Starsky & Hutch M + 56651
- Supercopter + 55350
- Taxi 3 55492
- Teletubbies 56946
- Tere Pyar Ke Baghair M NEW 52651
- Terminator 2-Le jugement dernier M + 56755
- Terminator 3-Le soulèvement des machines 54903
- Titanic-My heart will go on M + 56742
- Tom Sawyer M + 55963
- **Top Gun-Take my breath away** M + 56890
- Ushuaïa 56933
- Va, vis et deviens-Every time NEW 52740
- X-Files + 56614
- XXX 2 M NEW 52754
- xXx-Feuer frei 54254
- Yu-Gi-Oh! + 54362
- +320 Films! 1553
- +200 Séries! 1551
- +100 Dessins animés! 1556
- +20 Bollywood! 1538

## PUBLICITÉS
- **Areva 2004-Funky Town** + 56200
- Asics (2005) M + NEW 52656
- Banque Populaire-Free M 56107
- Bouygues Télécom (2004) 52269
- Chanel n°5 (2004) 52532
- CNP-Jazz suite 56713
- Coca Cola Vanille-Day-O M + 54464
- **Dim** M + 56604
- EDF 2004-Votre monde s'éclaire 53880
- Evian 2003-We will rock you M 56523
- Groupama (Le Bac)-Over the rainbow 54761
- Hollywood 2003-Tainted Love 56125
- iPod Shuffle (2005) NEW 52655
- Lapeyre (2005)-Come on Eileen M NEW 52658
- Manpower 2005 M NEW 52640
- Nescafé-Colegiala 56703
- Nutella 2003-Glorious 53425



- Puma 2004-Sponsor Jamaïque 53879
- Renault Espace (2004) 52530
- Renault Scenic 2004 52197
- Royal Canin-Le Professionnel M + 56039
- +110 Publicités! 1557

## PAILLARD, FÊTES
- Bali Balo M + 56102
- Étoile des neiges 53394
- Il est des nôtres 52320
- Il est vraiment phénoménal 56103
- J'ai la ... qui colle 56112
- Joyeux Anniversaire M + 56653
- La digue du... 56104
- La petite huguette 56105
- Marche funèbre 55493
- Viens boire un petit coup à la maison + 56309
- +10 Chansons paillardes! 1573
- +20 Fêtes/Événements! 1539

## BRUITAGES
- Hava naguila + 56132
- Pin Pom (Pompier) M + 56647
- Signal aéroport 54696
- Sirène de police américaine 54887
- **Sonnerie vieux téléphone** + 54453
- +10 Divers/Jingle! 1566

## HYMNES, RÉGIONS
- An Alarc'h 53091
- Hymne Algérie M + 56668
- Hymne Allemagne + 56664
- Hymne Brésil 56067
- Hymne Corse + 55092
- Hymne Etats Unis + 56666
- Hymne Israël-Hatikva + 56670
- Hymne Italie M 56663
- Hymne La Marseillaise M + 56660
- Hymne Maroc 56667
- Hymne Nice-Nissa la bella 52394
- Hymne Portugal M + 56720
- Hymne Royaume Uni 56661
- Hymne Tunisie 56669
- **L'internationale** M + 56951
- La Bruja (Mexique) NEW 52593
- Le chant des partisans 55428
- Tiens, voilà du boudin! 52062
- Tri Matelod 53088
- +60 Hymnes! 1552
- +10 Musiques régionales! 1540
- +10 Musiques militaires! 1537

# BRUITAGES HIFI

**TÉLÉCHARGER** Toutes les explications à droite!

**ÉCOUTER, + DE CHOIX**
Choisissez votre bruitage (et sa version) dans notre catalogue et faites-en votre sonnerie!
TÉL> 0899 70 2001
WEB> www.persomobiles.fr

- Aboiement chien 66001
- Actualités années 30 66097
- Boite à bêêêêh NEW 66122
- Boite à meeeeuh NEW 66121
- Bruits érotiques 66069
- Bruits de bouche 66086
- Chant "C'est la lutte finale !" 66052
- Chant "Le téléphone pleure" (parodie) 66055
- Chant Tyrolien 66004
- Cigales 66104
- Corne de supporter NEW 66130
- Cri d'Alien NEW 66112
- Cri de Tarzan 66053
- Cris de torture NEW 66115
- Délire chinois 66009
- Fantômes NEW 66116
- Fou rire 66012
- Miaulement chat 66013
- Pet... "Euh... désolé, la tartiflette" NEW 66118
- **Pets** 66014
- Rire démoniaque NEW 66114
- Rots 66016
- Serpentin (langue de belle mère) NEW 66125
- Sifflet NEW 66131
- Sifflet (Ouah, le canon) 66019
- US Police "Hands up" 66078
- Vieux klaxon NEW 66129
- **Vieux téléphone** 66026
- **Voix d'aéroport** 66020
- Voix de canard 66021
- Voix de supermarché 66102
- Vomissements 66023
- Youyous arabes NEW 66111
- Voix "Allo ! Ici la gendarmerie !" 66051
- Voix "Allo" en écho NEW 66128
- Voix "Appel à toutes les unités" 66098
- Voix "C'est mon portable qui sonne ?" 66031
- Voix "C'est pas moi m'sieur l'agent" 66033
- Voix "C'est quoi c'bordel ?" 66089
- **Voix "Décroche, allez, décroche !"** 66035
- Voix "Décroche, sinon j'te fais bouffer la neige" NEW 66119
- Voix "Espèce de p'tit con !" 66045
- Voix "Hasta la vista, baby" 66075
- Voix "Inch allah" 66082
- Voix "J'te kiffe grave" NEW 66109
- Voix "Mais foutez moi la paix !" 66094
- Voix "Nous zafons les moyens..." 66041
- Voix "Ouvrez, police !" 66044
- Voix "Planté d'bâton!" NEW 66124
- **Voix "Qui c'est qu'a pété ?"** 66068
- Voix "Si ça se trouve, c'est mon portable qui sonne !" 66048
- Voix "Ta mère !" 66099
- Voix "Terminus, tout l'monde descend" NEW 66123
- Voix "Tu viens chez oim ?" NEW 66110
- Voix "Wazzzzha ?" 66101
- Voix "Y a person qui répond ?" 66065
- +120 Hifi! 1546

## COMMENT TÉLÉCHARGER?
1. Notez la **référence** (Ex: 56072).
2. Passez commande, au choix:
TÉL> **0899 70 2001** Choix "Vous connaissez la référence".
SMS> **Référence** au **81122**
Commande en 2 SMS seulement! Exemple: envoyez **56072** au **81122** pour Le Parrain.
MNITEL> **3617 PERSOMOBILES**
3. Votre mobile reçoit la sonnerie ou l'image quelques secondes plus tard!

SMS+ 81122 (1,50 € par envoi + prix d'un SMS)



44063 Rayman Bowling + SPORTS: SMS> SPORT au 71111
44099 L'Age de Glace Skater + SPORTS: SMS> SPORT au 71111
44052 Vans Skate & Slam + SPORTS: SMS> SPORT au 71111
44051 2004 Real Foot + SPORTS: SMS> SPORT au 71111
44053 Vijay Pro Golf + SPORTS: SMS> SPORT au 71111
44082 Pro Bowling + SPORTS: SMS> SPORT au 71111
44016 Puissance 4 + JEUX DE SOCIÉTÉ: SMS> SOCIETE au 71111
44062 Solitaire + JEUX DE SOCIÉTÉ: SMS> SOCIETE au 71111
44041 Rainbow Six 3 + ACTION INFILTRATION: SMS> INFILTRATION au 71111
44001 Call of Duty + ACTION INFILTRATION: SMS> INFILTRATION au 71111
44040 Splinter Cell PT + ACTION INFILTRATION: SMS> INFILTRATION au 71111
44045 Block Breaker DX + CASSE BRIQUES: SMS> BRIQUES au 71111
44105 Stress Test + TESTS: SMS> TEST au 71111
44104 Astro Love + ASTRO: SMS> ASTRO au 71111
44076 Marcel Dessailly Soccer + SPORTS: SMS> SPORT au 71111
44046 Siberian Strike + JEUX DE TIR: SMS> SHOOT au 71111
44081 Top Gun II + JEUX DE TIR: SMS> SHOOT au 71111
44061 Chessmaster + JEUX DE SOCIÉTÉ: SMS> SOCIETE au 71111
44012 MB Board Games + JEUX DE SOCIÉTÉ: SMS> SOCIETE au 71111
44101 Sven + ACTION (ADRESSE): SMS> ADRESSE au 71111
44083 Dr Maboul + ACTION (ADRESSE): SMS> ADRESSE au 71111
44038 Shado Fighter + COMBAT: SMS> COMBAT au 71111
44004 Italian Job + ACTION (MISSIONS): SMS> MISSIONS au 71111
44085 Banjo-Kazooie + ACTION (MISSIONS): SMS> MISSIONS au 71111
44036 South Park + ACTION (MISSIONS): SMS> MISSIONS au 71111
44002 True Crime + ACTION (MISSIONS): SMS> MISSIONS au 71111
44030 Midtown Madness 3 + ACTION (MISSIONS): SMS> MISSIONS au 71111
44089 New York Nights + SIMULATION: SMS> SIMULATION au 71111
44090 MONOPOLY TYCOON
44008 Gumball 3000 + AUTO MOTO KART F1: SMS> COURSE au 71111
44015 Popeye Kart + AUTO MOTO KART F1: SMS> COURSE au 71111
44097 Dakar 2005 + AUTO MOTO KART F1: SMS> COURSE au 71111
44007 Ducati Extreme + AUTO MOTO KART F1: SMS> COURSE au 71111
44050 Asphalt Urban GT + AUTO MOTO KART F1: SMS> COURSE au 71111
44080 Sabrina + ACTION (PLATE-FORME): SMS> PLATEFORME au 71111
44031 Flynn + ACTION (PLATE-FORME): SMS> PLATEFORME au 71111
44057 XIII + ACTION (PLATE-FORME): SMS> PLATEFORME au 71111
44003 Vampire + ACTION (PLATE-FORME): SMS> PLATEFORME au 71111
44048 Rayman 3 + ACTION (PLATE-FORME): SMS> PLATEFORME au 71111
44043 Prince of Persia SDT + ACTION (AVENTURE): SMS> AVENTURE au 71111
44005 Black Jack + CASINO: SMS> CASINO au 71111
44019 Roulette + CASINO: SMS> CASINO au 71111
44017 Vidéo Poker + CASINO: SMS> CASINO au 71111
44011 Machines à sous + CASINO: SMS> CASINO au 71111
44054 Might & Magic + JEUX DE RÔLE: SMS> JDR au 71111
44044 Prince of Persia L'âme... + ACTION (AVENTURE): SMS> AVENTURE au 71111
44037 Terminator 2 + ACTION (AVENTURE): SMS> AVENTURE au 71111
44098 Piège de cristal + ACTION (AVENTURE): SMS> AVENTURE au 71111
44090 Zoo Tycoon 2 + STRATÉGIE: SMS> STRATEGIE au 71111
44100 Perry Rhodan + STRATÉGIE: SMS> STRATEGIE au 71111
44088 Midnight Billard + SPORTS: SMS> SPORT au 71111

FACILE LE JEU MOBILE !
TÉLÉCHARGER Simple !
TÉL> 0899 70 2004
Choix "Vous connaissez la référence". Ex: 44044 pour Prince of Persia
COMPATIBILITÉ
Les jeux sont compatibles avec Bouygues, Orange et Sfr et la plupart des téléphones Java Alcatel, Lg, Motorola, Nokia, Panasonic, Sagem, Samsung, Siemens, Sharp, SonyEricsson... Vérifier la compatibilité avant de télécharger: référence au 61111. Ex: 44045 au 61111 pour Block breaker.
+ D'INFOS + DE TESTS
Nous avons décrit précisément et donné notre avis sur tous nos jeux! Pour tout savoir sur un jeu, envoyez sa référence au 61111. Ex.: 44007 au 61111 pour tout savoir sur Ducati Extreme.
+ DE JEUX + DE NEWS
Notre catalogue comporte plus de 100 jeux! Pour recevoir la liste de tous les jeux compatibles avec votre mobile, envoyez le style de jeu au 71111. (Ex: SPORT au 71111 pour les jeux de Sport) ou: TÉL> 0899 70 2004 Choix "Jeux"
ÉCRANS DE JEU
Photos d'écran de tous les jeux: ECRAN+Réf. au 61111. Ex.: ECRAN44081 au 61111 pour les écrans de Top Gun.
Copyright des jeux: envoyez COPY+Réf au 51111

LES TESTS DE LA SEMAINE
TEST #29 Monopoly Tycoon
Devenez un riche homme d'affaires sans faire pleurer votre banquier avec cette version 3D du fameux Monopoly! Les gares et les quartiers parisiens sont de la partie, les graphismes sont bons, l'interface est intuitive... Terriblement prenant! L'avis d'astuces.: ✪✪✪
TEST #30 Perry Rhodan
Héros de BD, Perry Rhodan arrive sur mobile dans un jeu de stratégie en temps réel. Prenant à plus d'un titre: missions longues, gestion des ressources intéressante. Jouez-y 5 min ou plus: sauvegarde automatique! L'avis d'astuces.: ✪✪✪
TEST #31 Midnight Billard
Une réussite en tout point: graphique, sonore et ergonomique. 3 types de billard, des coups spéciaux (et vicieux!), des personnages hauts en couleur (parfois sexy!). Le meilleur billard du moment! L'avis d'astuces.: ✪✪✪

IMAGES ET ANIMATIONS
38872 + DE NANAS SMS> NANAS au 81122
34825 + DE PAYSAGES SMS> PAYSAGES au 81122
38182 + DE CHIOTS SMS> CHIOTS au 81122
38817 + DE CHEVAUX SMS> CHEVAUX au 81122
38812 + DE DAUPHINS SMS> DAUPHINS au 81122
38196 + DE CHATONS SMS> CHATONS au 81122
38943 + D'ANIMAUX SMS> ANIMAUX au 81122
38186 + DE VOITURES SMS> VOITURES au 81122
38276 + DE MOTOS SMS> MOTOS au 81122
38175 + DE TUNING SMS> TUNING au 81122
38909 + DE MECS SMS> MECS au 81122
34411 + D'AMOUR SMS> AMOUR au 81122
34127 + DE DRAPEAUX SMS> DRAPEAUX au 81122
38222 + DE MANGAS SMS> MANGAS au 81122
34915 + DE SYMBOLES SMS> SYMBOLES au 81122
34077 + DE LOGOS RIGOLOS SMS> RIGOLOS au 81122
34386 + DE TRASH SMS> TRASH au 81122
34074 + DE COSMOS SMS> COSMOS au 81122
38177 + DE GARFIELD SMS> GARFIELD au 81122
31110 + D'ANIMÉS SMS> ANIMES au 81122

obiles
ENT VOTRE MOBILE !
HANDSPRING LG MITSUBISHI
HILIPS SAGEM SAMSUNG SENDO
EFONICA MOVISTAR TELIT TOSHIBA
SMS> 81122

EFFETS
Pour télécharger un logo en y ajoutant un effet, envoyez: TypeEffet+Réf au 81122
Ex: ROTATION38181 au 81122 TÉL> 0899 705 707
Fonctionne avec tous nos logos couleur.
ROTATION
RASTAPOSTER
BRISENOIR
CIBLE
SEPIA
PETITBAISER
DANSCOEURFEU
POURTOI
JETAIME
TOILESPIDER
IMPACT

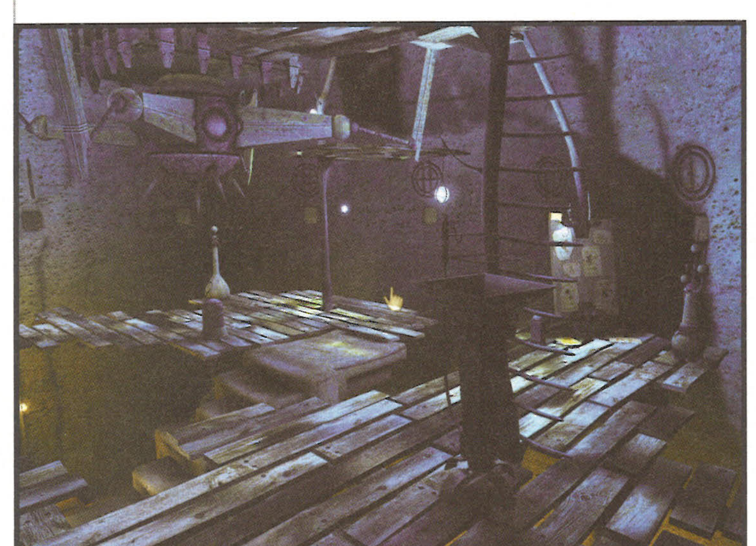
PERSO
Télécharger un logo perso: Référence + Texte au 81122
Ex: 30909 ALEXIS au 81122
La perso fonctionne avec tous les logos de cette page. Ex:38114 FARIDA
Offrir un logo personnalisé: OFFRIR+Réf+Prénom au 81122
Ex: OFFRIR 30901 Chloé
Aussi par téléphone :
Vous pouvez télécharger vos persos par téléphone grâce à un système intuitif de saisie du texte !
TÉL> 0899 70 2004

Si une image NEW! , elle est animée!
TÉLÉCHARGER Toutes les explications au centre de cette page. + D'images, + D'animations:
SMS> LOGO au 81122 WEB> www.persomobi-
(logo vide)
(logo vide)

# Ubi Soft prend de l'avance sur l'E3

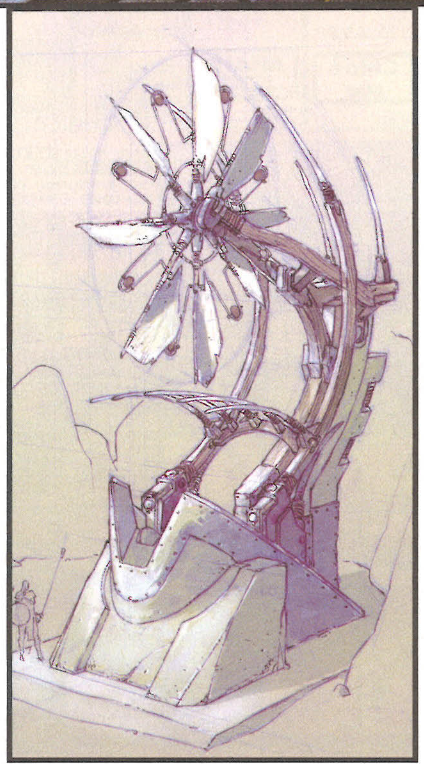
Comme tous les ans, Ubi Soft nous a dévoilé une partie des titres qui seront présentés à l'E3, histoire de nous mettre l'eau à la bouche. Le pire, c'est qu'ils ont réussi.

par Bishop



*Imaginez-vous en train de vous promener dans un décor comme celui-là…*





## Myst V End of Ages

**Genre : Aventure/Puzzle Développeur : Cyan Worlds/États-Unis Sortie prévue : Automne 2005**

Fan de l'univers de Myst, préparez-vous à un grand choc, cet opus sera le dernier de la série. A y est, terminé. Il va donc falloir régler les dernières questions en suspens et sauver définitivement la civilisation. Ou la détruire en faisant de mauvais choix. Ce nouvel épisode devrait clore en beauté la saga et se pare pour l'occasion d'un moteur en 3D intégral. Non, vous ne rêvez pas, on peut enfin se promener partout dans le décor. Si l'ancien système de déplacement vous ravit, il reste malgré tout disponible. Graphiquement, Myst V s'annonce aussi magnifique que ses prédécesseurs et profite même d'une technologie de capture vidéo innovante. C'est splendide, le résultat est plus que convaincant et le tout est renforcé par l'utilisation d'un moteur physique sur les vêtements. L'autre nouveauté, c'est l'ajout d'une sorte de tablette de marbre, sur laquelle il faut dessiner pour modifier l'environnement ou communiquer avec les étranges créatures qui peuplent le monde. Le système a l'air assez bien fichu pour que les gens dénués de tout talent artistique puissent quand même en profiter. Enfin, c'est l'occasion pour les auteurs de recentrer le gameplay sur l'exploration, plutôt que sur les puzzles. On nous promet que ces derniers seront innovants et incomparables à ceux des autres jeux d'aventure. Voilà de quoi exciter la curiosité de Fumble. J'imagine que les fans ne vont pas tarder à bouillir d'impatience, et je les comprends. Courage les gars, plus que quelques mois à tenir, il est prévu pour cet automne.

Myst V End


*C'est quand même plus joli que les précédents, non ?*

# Heroes of Might & Magic V

Heroes of Might & Magic V

**Genre :** Stratégie tour par tour **Développeur :** Nival Interactive/Russie **Sortie prévue :** Début 2006

J'aurais dû poser un compteur pour mesurer le nombre de jours perdus à jouer à Heroes of Might & Magic III (et au IV, dans une moindre mesure). C'est encore aujourd'hui un des jeux de stratégie en tour par tour que je préfère, avec M.A.X. et Silent Storm de Nival Interactive. Coïncidence troublante, c'est justement le développeur russe qui a repris la licence après la mort (précédée d'une longue agonie) de The 3DO Company. De base donc, ils bénéficient d'un capital de crédibilité élevé. L'envoyé spécial de Nival, qui nous a présenté le jeu, a confirmé tout le bien que je pense d'eux. On pourrait s'attarder sur le moteur graphique très réussi, mais l'intérêt d'HOMM ne réside pas là. Tout est dans le gameplay, et les gars de Nival semblent l'avoir bien compris puisqu'ils ont décidé de prendre le meilleur des deux derniers épisodes, tout en rajoutant des éléments de leur cru. Par exemple, ils le veulent plus accessible. Attention, pas plus simple, on garde la complexité qui donne toute sa dimension au côté stratégique. Les combats se déroulent donc toujours de la même manière (chacun son tour), mais sur des terrains dont la taille dépend des armées impliquées. Plus besoin de traverser la carte avec toutes ses troupes pour éliminer une pauvre unité ennemie. En fait, le développeur souhaite accélérer le jeu, pour rendre les parties plus courtes (que ceux qui ont réussi à finir une partie en multijoueur lèvent la main... Un, deux... trois... trois et demi. Ouais, ça ne fait pas des masses, on est d'accord). Que les fans se rassurent, ces modes resteront quand même disponibles. Les combats en eux-mêmes demeurent encore un mystère sur lequel notre interlocuteur n'a rien voulu révéler. De ce qu'on a pu en voir, ils devraient rester très similaires malgré tout. Ce nouveau Heroes of Might and Magic a tout d'un grand et ne devrait avoir aucun mal à se faire une place dans le cœur des fans de stratégie en temps réel (la stratégie pour les hommes, les vrais).

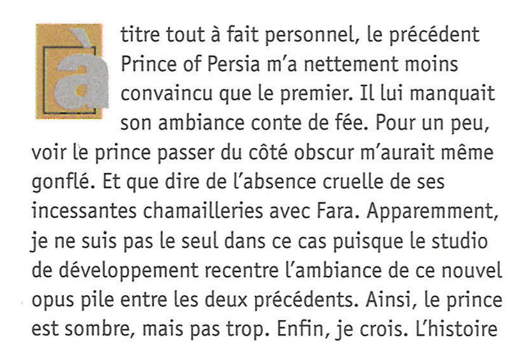

*Voici le « plateau de jeu », tout en 3D.*

# Prince of Persia 3

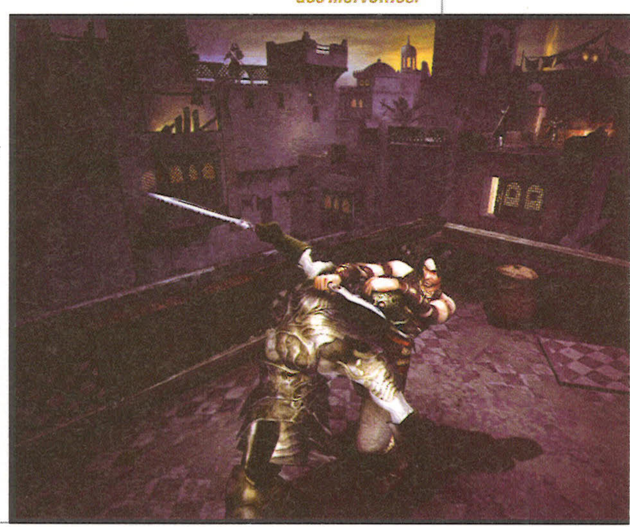
Prince of Persia 3

**Genre :** Action virevoltante **Développeur :** Ubisoft Montréal/Canada **Sortie prévue :** Novembre 2005

À titre tout à fait personnel, le précédent Prince of Persia m'a nettement moins convaincu que le premier. Il lui manquait son ambiance conte de fée. Pour un peu, voir le prince passer du côté obscur m'aurait même gonflé. Et que dire de l'absence cruelle de ses incessantes chamailleries avec Fara. Apparemment, je ne suis pas le seul dans ce cas puisque le studio de développement recentre l'ambiance de ce nouvel opus pile entre les deux précédents. Ainsi, le prince est sombre, mais pas trop. Enfin, je crois. L'histoire n'est pas claire : à force de bidouiller le temps, l'esprit d'un prince obscur subitement réapparu commence à s'emparer de notre héros qui doit lutter pour ne pas sombrer dans la folie. Ou quelque chose du genre, mais les développeurs ne pouvaient pas trop en parler ce jour-là. Outre de nouveaux mouvements rigolos (accroché à l'envers à une corde, coincé les jambes tendues entre deux murs à la Sam Fisher, etc.), on a également droit à un autre personnage super-mystère (pour l'instant), qu'il faudra diriger alternativement avec le prince.
De ce qu'on a pu en voir par-dessus l'épaule des développeurs, cet avatar manie le fouet comme personne et n'hésite pas à l'employer pour jeter



*Quand je vois des captures d'écran de cette qualité, je me dis que Photoshop fait VRAIMENT des merveilles.*



ses adversaires dans le vide. Afin d'ajouter une nouvelle dimension au gameplay, ce troisième épisode prendra une tournure plus axée infiltration. Dans l'univers du prince, il s'agit plus de tomber sur le râble de ses opposants au moment où ils s'y attendent le moins que de faire le ninja en évitant tout le monde. Principal avantage de cette technique : la possibilité de tuer les adversaires en un coup. Allez, une dernière nouveauté pour la route : le prince ne sera plus exclusivement confiné dans des espaces fermés. Fini la claustrophobie, bonjour les décors ouverts, tels les toits en flammes de Babylone. Vous vous en doutez, les sables du temps sont également de retour, avec des pouvoirs inédits à disposition du prince. Il va malheureusement falloir attendre l'E3 pour en savoir plus, puisque les développeurs ne peuvent (je cite) « pas communiquer sur ce sujet pour l'instant ». Cette manie du secret pour distiller les informations au fur et à mesure afin d'entretenir le buzz autour du produit commence un peu à me taper sur les nerfs. Quoi qu'il en soit, le peu que nous avons vu de Prince of Persia 3 met l'eau à la bouche et donne envie de l'essayer rapidement. Dommage que cela soit le dernier épisode de cette trilogie.





*Le prince en pleine action discrète. Si, si, c'est discret.*



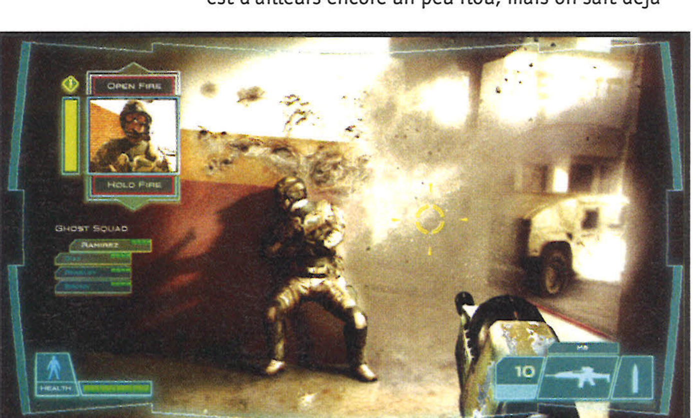

*Eh ben dites moi, j'en connais qui rentabilise leur licence Photoshop. Allez, si ça se trouve je suis mauvaise langue et le produit fini ressemblera vraiment à ça.*

# Tom Clancy's Ghost Recon 3

**Genre :** FPS Tactique **Développeur :** Ubisoft/n.c. (c'est un secret) **Sortie prévue :** Noël 2005

Ghost Recon 2 ne sortira donc jamais sur PC (cf. news dans le Joystick 170). La raison officielle étant que les développeurs ont préféré se concentrer sur le troisième opus directement plutôt que de ne pas atteindre une qualité convenable avec le 2 sur nos machines. Ça tombe bien, il ne nous avait pas convaincus non plus quand on avait pu y jeter un œil. Pour ce troisième opus, autant vous le dire tout de go, nous n'en avons pas vu grand-chose, en dehors d'une (très) courte vidéo. Le scénario de ce FPS tactique est d'ailleurs encore un peu flou, mais on sait déjà qu'il mettra en jeu des terroristes de tous bords face aux – sortez les drapeaux, jouez une musique patriotique – fiers soldats américains, honorés de défendre la paix dans le monde, au péril de leurs vies. Rangez les drapeaux, arrêtez la musique. Ah attendez, une dépêche tombe sur mon bureau à l'instant. Le jeu se déroulera à Mexico, en 2013, et vous devrez sauver le président mexicain et le président américain. Pour ce faire, vous prendrez le commandement des « Ghosts », une unité d'élite surarmée et équipée du prodigieux système Integrated Warfighter System (IWS, système intégré pour le guerrier) qui regroupe plein de trucs technowarfares qu'on imaginerait extraits d'un livre de Tom Clancy. Ah mince, j'avais déjà oublié que le célèbre auteur avait accolé son nom à celui du jeu. On nous promet un tas de choses super géniales, comme un moteur 3D de folie, avec des effets incroyables, des particules, des fenêtres, un moteur physique du tonnerre, j'en passe et des meilleures. Gage de qualité, il a même été développé pour les consoles de demain. Ouah, génial. Subitement je meurs d'impatience. Dès qu'on sait enfin à quoi ça ressemble, on vous en reparle plus sérieusement.

Tom Clancy's Ghost Recon






SALUEZ LA SORTIE DE GUILD WARS QUI VIENT SAUVER UN MOIS PARTICULIÈREMENT MORIBOND. LES AUTRES JEUX SE BATTENT POUR OBTENIR LA MOYENNE ET, DANS LA PLUPART DES CAS, N'Y PARVIENNENT PAS OU QUE TRÈS PÉNIBLEMENT. MESSIEURS LES DÉVELOPPEURS ET ÉDITEURS, ON SE MOTIVE UN PEU, ON SE CONCENTRE SUR UN SEUL TITRE ET ON S'APPLIQUE. RAS-LE-BOL DES CONCEPTS NON ABOUTIS, DES IDÉES MAL REPOMPÉES, DES PROJETS PAS FINIS ET DES MAUVAIS TITRES QUI SE CACHENT DERRIÈRE UN MOTEUR GRAPHIQUE SYMPA. LES JOUEURS VEULENT DE LA QUALITÉ, DE LA PROFONDEUR ET PAS QUE DE L'EMBALLAGE.

Bishop



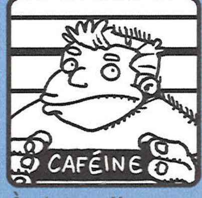

JEU DU MOIS

## Guild Wars

**Éditeur** NC Soft **Développeur** ArenaNet

**VOUS AIMEZ DIABLO, ADOREZ DIABLO 2 ? VOUS CHERCHEZ UNE AVENTURE SOLO RICHE ET LONGUE ? UN MODE MULTIJOUEUR OU LA COMPÉTITION ET LA STRATÉGIE PRÉVALENT ? GUILD WARS EST FAIT POUR VOUS.**

### Liberté d'expression



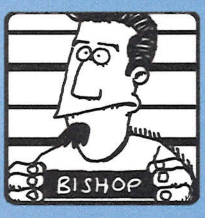

J'ai beau bien aimer Guild Wars, je ne lâcherai pas WoW avant d'être level 60. Et quand le médiéval fantastique me fatigue, je reviens sur un classique : Counter-Strike en version Source. À défaut d'être parfait, ça reste un bon jeu multi. Mais ma vraie perversion de geek actuellement, c'est d'écouter des musiques de Commodore 64, ça reste unique.

**Le jeu du moment**
World of Warcraft
**Le jeu attendu**
F.E.A.R.




Dallas, Londres et bientôt Los Angeles : je cumule les heures de vol pour le moment. Et on pourrait croire que le chef me lâche un peu sur les pages à écrire. Mais entre Truck Me Harder et Singles 2, je croule sous les titres aussi intéressants qu'un speech d'hôtesse de l'air au décollage. O.K., j'arrête de me plaindre, je vois bien que vous êtes jaloux.

**Le jeu du moment**
Guild Wars
**Le jeu attendu**
GTA San Andreas




« Le chef de rubrique que vous avez demandé n'est plus disponible actuellement, suite aux bouclages consécutifs de deux magazines et un hors-série plein de cartes. Vous pouvez laisser un message après le bip sonore ou rappeler le mois prochain. *BIIIIP*… »

**Le jeu du moment**
World of Warcraft
**Le jeu attendu**
F.E.A.R.

Voici le descriptif de notre fabuleux système de notation sur 10 et des icônes qui s'y rapportent. C'est basique, scolaire mais tellement efficace. Et tout en finesse, comme nous.


TOUT PUBLIC


PUBLIC AVERTI


PUBLIC ADULTE




Réseau local : Cette icône est accompagnée d'un chiffre qui indique le nombre de joueurs et mentionne les protocoles disponibles. Par défaut, le protocole est le TCP/IP.




Internet : Même chose pour l'icône Internet qui signale que le jeu est jouable sur Internet via le protocole TCP/IP.



Au secours ! Nécessite une très grosse configuration



Stop Doublage pourri



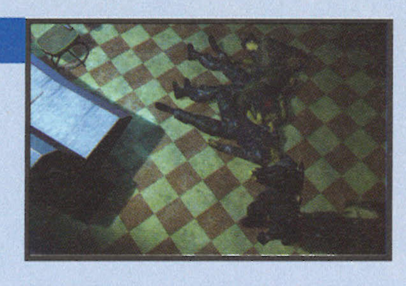
Démo présente sur le DVD-Rom ou/et le CD-Rom



Jeu majeur et indispensable

**0** Moins fun qu'un CD vierge. **1** Foutage de gueule pur et simple. **2** Expérience traumatisante. **3** Pas grand-chose à sauver. **4** Oui mais non. Dommage. **5** À la rigueur, pour les fous furieux du genre. **6** Pas mal, mais quelques problèmes gênants. **7** Bon jeu, bien réalisé. **8** Très bon jeu, une valeur sûre. **9** Exceptionnel. **10** Une future référence.

## ACTION/TACTIQUE



1) Splinter Cell Chaos Theory
Ubi Soft/Ubi Soft
2) S.W.A.T. 4
Irrational Games/Vivendi Universal Games
3) Project Snowblind
Crystal Dynamics/Eidos

## STRATÉGIE/GESTION



1) Act of War
Eugen Systems/Atari
2) Rome Total War
The Creative Assembly/Activision
3) Warcraft III : The Frozen Throne
Blizzard/Vivendi Universal Games

## SPORT/SIMULATION



1) Pro Evolution Soccer 4
Konami/Konami
2) GTR
Sim Bin/Atari
3) Top Spin
PAM Development/Atari

## MMORPG



1) Guild Wars
Arena Net/NC Soft
2) World of Warcraft
Blizzard/Vivendi Universal Games
3) Everquest II
Sony Online Entertainment/Ubi Soft

## JEU DE RÔLE/AVENTURE

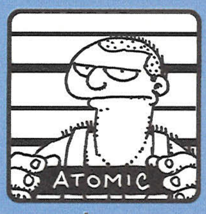


1) Myst IV : Revelation
Ubi Soft Montréal/Ubi Soft
2) Vampire The Masquerade : Bloodlines
Troïka Games/Activision
3) Star Wars : Knights of the Old Republic
Bioware/Activision




Ce mois-ci, toute la rédac' est sur les rotules après vous avoir concocté un magnifique hors-série dédié à World of Warcraft en plus du numéro normal. Y'a pas à dire, qu'est-ce qu'on ne ferait pas pour vous faire plaisir. Bon allez, maintenant, dodo.

**Le jeu du moment**
Guild Wars
**Le jeu attendu**
Black & White 2




Les jeux vidéo, c'est ma passion, mais ce n'est pas la seule. Par exemple, je suis un aficionado des haïkus japonais. Voici mon préféré : « Kami arau / sunawachi / kokoro araitaku » que l'on pourrait traduire par « Je me lave les cheveux / c'est-à-dire / que je me lave l'âme ». Le mois prochain, je vous parle de ma passion pour le macramé.

**Le jeu du moment**
Oublier de rendre mes textes
**Le jeu attendu**
F.E.A.R.




Prendre des vacances quand on est pigiste, c'est abandonner une partie de son revenu contre du bon temps. Du coup, c'est un peu mieux quand il ne pleut pas pendant une semaine ! Tudieu. Ah ça, je les connais bien les règles de la nouvelle édition du jeu de rôle Warhammer, maintenant. Très bon cru, d'ailleurs. Je le conseille pour les débutants.

**Le jeu du moment**
Guild Wars
**Le jeu attendu**
F.E.A.R.




# Guild Wars

VÉRITABLE GUERRE ONLINE



QUOI ? VOUS N'ÊTES PAS ENCORE SUR GUILD WARS ? ÇA FAIT UN MOIS QUE LE JEU EST SORTI ! VOUS ATTENDEZ QUOI ? LE TEST DE JOYSTICK ? BAH LE VOILÀ. LISEZ-LE MAINTENANT ET DÉCOUVREZ SI VOUS AVEZ L'ÉTOFFE NÉCESSAIRE POUR CE JEU SANS PITIÉ. ÇA SERAIT BALLOT DE PAYER POUR DEVENIR UN SOUFFRE-DOULEUR INTERNATIONAL, NON ?



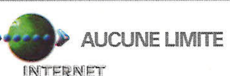
Le joueur ne peut utiliser que huit compétences en mission. Le chiffre est huit, et huit il choisira. Huit... Un dilemme qui n'a pas fini de vous torturer.

Aux armes, citoyen d'Ascalon ! Les redoutables armées Charrs assiègent nos dernières fortifications. Notre pays autrefois si beau est à présent dévasté par la Fournaise, cet horrible cataclysme qu'ils ont déclenché deux ans auparavant. Et nous ne pouvons leur faire face. Par Grenth ! L'entêtement du roi Adelbern nous mènera à notre perte ! Oubliez vos griefs contre les pays qui furent nos ennemis durant la Guerre des Guildes et suivez le Prince Rurik vers la Kryte. Eux ont réussi à repousser l'attaque des Charrs, contrairement au royaume d'Orr. Reformez les guildes, équipez-vous, explorez les ruines d'Ascalon, les montagnes des Cimefroides, la jungle de Maguuma et tous les recoins de la Tyrie. Aux armes, dis-je ! Et ne laissez aucune peur voiler votre courage, car au-delà des combats incessants, des luttes de pouvoirs, des souffrances et même de la mort, c'est le Panthéon des Héros qui vous attend. Votre place sera à côté des dieux et dans le cœur des Hommes. Aux Armes, Ascalon !



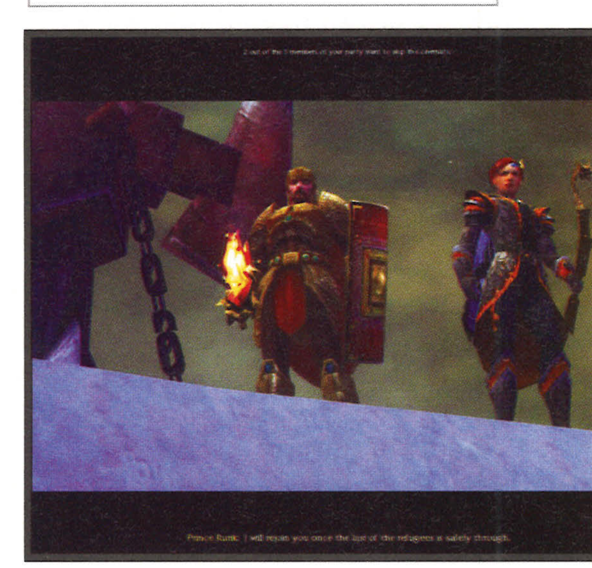
## Holà ! du calme vieux

C'est vrai que le monde de Guild Wars est cohérent et que l'histoire écrite par les gars d'ArenaNet se révèle plutôt prenante. J'accroche à fond, malgré un début un peu poussif. Vous voilà donc dans la peau d'un futur héros faisant ses preuves dans un Ascalon magnifique, alors que quelques Charrs tapent un peu trop fort aux portes du Grand Rempart. Rien de bien mortel... Pourtant, vous n'êtes qu'à quelques heures de la Fournaise et tout va basculer. Tada !
Quel suspense. Ce premier chapitre dans le scénario de Guild Wars fait office de gros tutorial.
À travers des quêtes, vous y apprendrez à manier vos premières compétences de classe dans des combats très proches du style MMORPG (même si GW n'en est pas un et diffère sur bien des points).
Vous choisirez aussi une profession secondaire selon vos goûts. Alors Necro/Elémentaliste ou Rodeur/Envoûteur ? Franchement, faites ce que vous voulez. Aucun combo n'est désavantagé dans GW. Attention néanmoins : les guerriers/moines (alias les paladins) pullulent déjà comme la peste sur le continent Tyrien. J'ai dit « gros » tutorial parce qu'il vaut mieux monter son perso jusqu'au niveau huit minimum avant d'effectuer la mission spéciale qui déclenchera votre passage au deuxième chapitre de l'histoire : le monde post-apocalyptique d'Ascalon s'avère bien cruel pour les héros mal préparés.
Et puis, ça serait dommage de ne pas explorer à fond cette vision d'un passé révolu. Après tout, vous n'aurez jamais l'occasion d'y retourner. Huit niveaux à la sortie du tutorial sur les vingt qu'offre le jeu ? Rassurez-vous, c'est normal. Même arrivé au maximum, il restera du pain sur la planche avec des challenges bourrins, du joueur contre joueur à outrance et les packs d'extension à venir.

TOUT PUBLIC — AUCUNE LIMITE INTERNET

**CONFIG MINIMUM** CPU 800 MHz, 256 Mo de Ram, Carte vidéo 32 Mo
**ÉDITEUR** NCsoft Corporation
**DÉVELOPPEUR** ArenaNet/États-Unis
**TEXTE ET VOIX** en français



Lors des cinématiques, on peut voter pour couper le sifflet au prince Rurik. Cool.

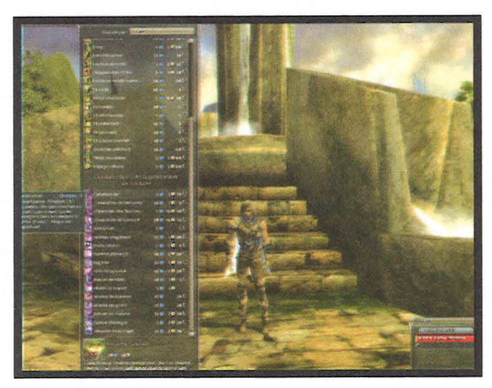
## Vous êtes ici @

Le monde d'Ascalon est divisé en plusieurs cartes reliées entre elles, avec, ici ou là, des grosses villes et des avant-postes. Ceux-ci relèvent de l'instance publique et vous y

rencontrerez tous les joueurs connectés à GW, regroupés en districts (européens, américains, coréens ou internationaux). Un bon coin pour marchander, grouper avec des potes, des inconnus, ou encore embaucher quelques mercenaires PNJ. Une fois prêt à partir à l'aventure, vous explorez le monde alentour (des instances privées, sans humains sinon vous) à la recherche d'autres quêtes, de PNJ spéciaux comme les collectionneurs et de butin. Surtout, vous découvrez de nouveaux lieux publics abritant toujours plus de quêtes. Une fois ces endroits dévoilés, vous pouvez voyager automatiquement de l'un à l'autre via la carte principale. Gérez bien vos mouvements, car dès que vous sortirez d'une instance privée, elle se repeuplera entièrement de monstres. Parfois, une localité proposera une mission coopérative (différentes des banales quêtes). Ces fameuses missions sont des instances scénarisées et ponctuées de cinématiques durant lesquelles le prince Rurik parle beaucoup. Il parle aussi pendant les combats, cela dit. Il parle tout le temps en fait, faites le taire par pitié ! Bref, réussir ces missions équivaut à faire avancer le scénar et accéder rapidement aux prochains avant-postes. Rien ne vous empêche de faire le voyage à pied bien sûr, mais pourquoi passer à côté de l'histoire ? Et inutile de végéter quelque part à casser du monstre, ça rapportera largement moins d'expérience. Sans compter qu'à tout moment, vous pouvez revenir à Ascalon ou n'importe quel lieu-dit pour finir des quêtes laissées de côté ou oubliées.



**N'oubliez pas : en combat, il faut toujours mettre les bœufs devant les Charrs. Même si c'est Charr d'assaut. O.K. j'arrête.**



**Huit sorts sur un maximum de cent cinquante compétences par combo de profession. Huit sur cent cinquante. Ça rend fou je vous dis.**

**Entre commerce à la criée, recherche de groupe, « Emote » à la chaine, c'est un joyeux bordel, ces instances publiques !**



## Read my lips : pas un mmorpg !

N'hésitez pas à abuser de ce système de déplacement. Je sais qu'il déroutera les gros joueurs de MMORPG habitués à un déroulement des événements très différents et qui pensent tomber sur un jeu équivalent. Nous, les mmorpgiens, nous plaignions que les régions ressemblent souvent à de grands couloirs dirigistes. Nous nous étonnons quand tout le groupe change de région parce qu'un seul membre a traversé la porte de zone. Nous sommes surpris quand le groupe se dissout parce qu'on a décidé de se téléporter vers une ville. Bon O.K. ça, c'est ennuyeux. Surtout quand on souhaite continuer avec les mêmes personnes : il faut se retrouver, regrouper... Ça demande un peu de discipline. Enfin, comme le reste, c'est le gameplay qui veut ça, alors on s'habitue. Après tout, Guild Wars n'est pas un MMORPG, abordez-le d'abord avec un esprit Diabloesque. Je sais, je me répète, mais faut que ça rentre. D'ailleurs hop, j'en profite pour rappeler que GW ne nécessite pas d'abonnement mensuel. En revanche, qu'est-ce qu'il est exigeant en terme d'investissement de temps ! Pas le PvE... non ça, c'est tranquille. Je parle du PvP.

## La guerre éternelle

Nerveux, violents, parfois rapides, parfois interminables... Les combats entre joueurs vont vous mettre sur les nerfs ! Lors de vos aventures, vous aurez l'occasion de passer les portes de plusieurs arènes. C'est là que



**Ayeuhhh ! Mais qu'importe, gardons la cible principale en vue et encaissons, le moine s'occupe de tout (normalement).**

## À poil dans l'arène

**ArenaNet vous propose de créer un personnage niveau 20 pour goûter aux joies du PvP haut niveau. Mais celui-ci n'aura de disponible que les compétences découvertes par vos personnages « d'aventure ». Idem pour le matériel, il vous faudra récupérer du bon matos magique durant vos explorations pour débloquer des runes de pouvoirs et autres pièces de customisation pour les armes et armures. Inutile donc d'en faire un d'emblée, attendez d'être un peu mieux loti. Notez qu'il est tout de même possible d'en choisir un « tout fait » avec une liste de sorts fixes et un choix d'objets limité. Amusant quand vous venez d'acheter le jeu mais vite limité.**

les joueurs se rencontrent pour danser ensemble et se tuer. Danser, c'est quand on attend de pénétrer dans l'instance de combat. Se tuer, c'est une fois dedans. Contre des joueurs humains, une totale connaissance de son perso est essentielle, mais ne fait pas tout. Les stratégies de groupe devront être révisées et mises au point selon les compétences de chacun. Sans oublier d'étudier l'adversaire pour chambouler entièrement sa propre manière de jouer en cas de besoin. D'un côté, c'est facile, car la prise en main demeure d'une simplicité infantile (en PvE comme en PvP). D'un autre côté, vous en avez pour des heures d'entraînement avant de maîtriser toutes les subtilités et les combos de compétences possibles. Et encore, le deathmatch, ce n'est rien qu'une succession de bastons sans importance ! Mais ensuite, direction les batailles de guildes, avec des objectifs très FPS genre capture de relique ou roi de la colline. Sans oublier le tournoi perpétuel du Panthéon des Héros et ses vagues incessantes de sagouins venus vous piquer la première place, pour peu que vous y soyez arrivé. Ce qu'on appelle « La guerre des mondes » entre les États-Unis, l'Europe et la Corée fait un peu grincer des dents dans la communauté : mal implémenté, déséquilibré, exacerbe les propos nationalistes, donne un ton malsain au jeu... Moi, ça ne me choque pas plus que cela. Le concept est très bien, mais si ArenaNet décide de le changer pour des groupes se battant au nom des différents dieux de Tyrie, par exemple, ça ne me dérangera pas non plus.

## Attention, pinaillage sur 100 m

Rien à redire sur les graphismes : c'est tellement beau et détaillé ! Les décors riches et variés, les personnages ciselés, les effets de lumières, les ambiances atmosphériques, les sorts à gogo... Rahhh c'est magnifique. Au milieu de tout cela, les animations pêchent un peu par leur manque de finesse, il est vrai. Une exigence du gameplay très rapide, probablement. J'aime particulièrement les bruitages, qui s'avèrent importants pour reconnaître les compétences utilisées durant un affrontement. Un petit « tir pénétrant », et le rôdeur semble envoyer un missile plutôt qu'une flèche, c'est fun. La musique, par contre, reste anecdotique au-delà du thème principal. Vraiment, au niveau réalisation, GW a tellement peu de progrès à faire que j'ai honte d'en parler. Allez, on aurait aimé des mouvements de lèvres pendant les conversations cinématiques, par exemple. Oui bon... Une fenêtre de dialogue un peu plus customisable par contre, je dis pas non. Un système de courrier comme dans WoW ? Ça serait sympa. Plus ennuyeux déjà : tout un tas de mini-coups de lag qui font se téléporter les personnages, tout comme cette peur que ces derniers ont de descendre ou monter une toute petite pente de rien du tout. Oui, on ne peut pas sauter dans Guild Wars et votre héros se cognera plus d'une fois à des murs invisibles agaçants. Pour finir, la fenêtre de guilde



...Huit. Huit, huit, huit. C'est assez ridicule comme mot en fait, tiens, « huit ». Ça se ressemble à « huitre », c'est idiot.

**Inutile de végéter à casser du monstre, faites plutôt avancer l'histoire !**



Une pénalité de 15 % par décès s'applique sur la vie et l'énergie jusqu'à la fin de la mission. Faut remonter tout ça en tuant du streum !



Bon à savoir : les rôdeurs peuvent changer le nom de leur familier avec la commande /petname.







Dommage qu'on ne puisse pas annoter la carte, avec les noms des PNJ paumés dans la nature par exemple.

### Un peu de technique

Ne rigolez pas trop en matant la config minimale, GW est tellement bien foutu que ça pourrait tourner dessus. Non bon, prévoyez plutôt 1,5 GHz environ, 512 de Ram (bon sang, mais qui n'a pas encore ça ? Attention C_Wiz va venir chez vous avec toutes ses mouettes. C'est sale, une mouette.) et une carte 3D 64, voire 128 Mo. La connexion au Net reste obligatoire quel que soit votre type de jeu.



Allez, allumez-moi ce bazar, on pèle ici.

**Guild Wars reste un jeu compétitif qui demande beaucoup d'organisation.**

offre bien peu d'informations. Pas de hiérarchie à part leader et membres ? Pas de notification des professions, des niveaux ou des persos alternatifs de chacun ? Et on attend encore les forums privés… Bof bof pour un jeu basé sur les guildes…

## À part ça, ça tue

Quelques problèmes à régler et quelques points de gameplay auxquels les joueurs devront se soumettre, voilà la recette d'une bonne entente sur Guild Wars. Le jeu reste globalement tellement bien programmé qu'il met lui-même des majuscules aux mots lorsque vous écrivez votre nom à la création de perso. Sans déconner, ça me fait halluciner. Dessiner sur la minicarte pour donner des directions aux collègues devient une seconde nature tellement cela fonctionne bien. En combat, avec un peu de sang froid, tout se déroule à la perfection : le perso suit automatiquement sa cible et le joueur se concentre sur le timing de ses compétences, sur sa barre d'énergie et de vie. On peut même cliquer sur un tas de trucs en gardant la touche « contrôle » appuyée afin d'envoyer des infos à tout le monde : genre « j'attaque telle cible » ou « j'utilise telle compétence ». Évidemment, pour ne pas uriner dans un instrument de musique à cordes, il faut grouper avec des gens compétents. Pas toujours facile, ça… Guild Wars reste un jeu compétitif demandant beaucoup d'organisation, à en devenir presque sérieux. Moi qui ai autant d'esprit de compétition qu'un grain de sable dans le Sahara, ça m'effraie un peu. Je ne dois pas être le seul… Ça n'empêche pas Guild Wars d'être génial et ce n'est pas ça qui me fera baisser sa note d'intérêt, mais mieux vaut être prévenu, non ? Allez courage, rester à la tête du Panthéon des Héros ou tenir dans le classement des cent premières guildes mondiales, ça demande du temps, de l'entraînement et de la persévérance, mais ce n'est pas si compliqué. Oh et puis rien ne vous oblige à être le meilleur après tout, Guild Wars juste pour le fun, ça marche aussi.

**Fumble**

### En Deux Mots

MAGNIFIQUE, PRENANT, FUN ET SANS ABONNEMENT, GUILD WARS EST UN PETIT BIJOU QUI HYPNOTISERA N'IMPORTE QUEL JOUEUR. ATTENTION, TOUTE LA PARTIE PVP NE S'ACCORDERA PAS AVEC UN JEU DÉSINVOLTE ET IRRÉGULIER, MAIS ÇA NE SIGNIFIE PAS QUE GW NE RÉSERVE SES CHARMES QU'AUX HARDCORE GAMERS. GUILD WARS EST SIMPLE À COMPRENDRE, MAIS DUR À MAÎTRISER, COMME DISENT LES GENS ÉDUQUÉS. FAIRE PARVENIR SA GUILDE AU TOP ME SEMBLE UN SACRÉ CHALLENGE DIGNE D'INTÉRÊT.

- \+ L'histoire du PvE, la gloire du PvP
- \+ Beau, beau, beau, beau, beau
- \+ Une réalisation presque impeccable
- − Grosse organisation pour le PvP sérieux
- − Un peu mou au début

| Note | |
|---|---|
| TECHNIQUE | 8 |
| ARTISTIQUE | 9 |
| INTÉRÊT | 9 |

**Les paladins pullulent déjà comme la peste sur le continent tyrien.**



Pas de prêt-à-porter dans Guild Wars, il faut impérativement les faire sur mesure chez un artisan.





PARIA : NOM MASCULIN, HOMME QUE PERSONNE NE VEUT VOIR, QUI EST EXCLU DE LA SOCIÉTÉ. PARIAH : NOM PROPRE, NOUVEAU TITRE DE DIGITAL EXTREMES. FAUT-IL POUR AUTANT VOIR DANS CE TITRE MALHEUREUX UN MAUVAIS PRÉSAGE ? LA RÉPONSE À L'ISSUE DE CE TEST.









N'écoutant que son courage, mon adversaire décide de recharger son arme à bout portant de ma mitrailleuse.

# Pariah

BONNE BLAGUE










**CONFIG MINIMUM** CPU 1.4 GHz, 256 Mo de RAM, Carte vidéo 32 Mo
**ÉDITEUR** Hip Interactive
**DÉVELOPPEUR** Digital Extremes/Canada
**TEXTE** en français **ET VOIX** en français



Les bâtiments qui s'effondrent au premier coup de fusil de snipe, je pense qu'ils devraient avoir une petite discussion avec leur architecte.

Mon nom est Mason, Jack Mason. À la base, mon taf c'est toubib. Mais comme il faut bien trouver de quoi se payer des McDo en cette époque tourmentée, je me contente actuellement de jouer les escortes armées pour des prisonniers malades, baladant ma carcasse d'un coin à l'autre du système solaire. Par une belle matinée de 2560, voilà qu'on me confie d'accompagner une certaine Karina de l'Enclume, une des plus grosses prisons de la planète Terre, vers un centre médical où l'on va s'occuper d'elle et du mystérieux virus qui se balade dans ses veines. La routine, en somme. Sauf qu'un missile qui passait par là en a décidé autrement. Boum. Crash sur le sol, tête dans les choux et… plus de prisonnière. On m'avait pourtant bien prévenu : en aucun cas, la captive et son étrange maladie ne peuvent entrer en contact avec la nature environnante. Si une telle éventualité devait se produire, « on » n'hésiterait pas à raser complètement la planète à coup de bombes lourdes. O.K., tout ça part plutôt mal…

## Je ne suis pas sûr de tout comprendre

Je n'en dirai pas plus sur l'intrigue. Pas par peur de vous spoiler quoi que ce soit, mais parce que je dois bien avouer que je n'y ai pas pigé grand-chose. Pariah souffre à ce titre du syndrome Half-Life 2 : on nous balance quelques infos énigmatiques sans jamais véritablement approfondir des « points de détail » comme les motivations du héros ou ce qui pousse cette satanée captive à se faire systématiquement la malle d'un niveau à l'autre. La palme de l'incongruité revenant sans conteste au rebondissement final, qui tombe comme un cheveu dans un verre de breuvage houblonné. Mais assez médit, le scénario n'a jamais été le point fort d'un FPS, il n'y a pas de raison finalement que celui-ci déroge à la règle. Et maintenant que je vous ai dit tout le mal que je pensais de cette histoire alambiquée, on peut passer aux vrais points faibles. Car, oui, le pire est à venir…



Après trois tentatives, cet idiot a enfin réussi à se faire exploser avec son propre lance-roquettes. Gratz !





## Mais qu'est-ce qu'ils ont foutu ?

Le premier coup de froid n'attend pas longtemps avant de nous traverser l'échine. Dès les premières cinématiques, le ton est donné. Présentées dans une qualité vidéo même pas digne d'une Xbox, mal doublées, elles semblent juste servir de bouche-trou entre deux niveaux au lieu d'aider le joueur à s'immerger dans l'univers. On bascule ensuite sur le moteur du jeu et là, on souffle un peu. Poussés en résolution max, avec tous les détails à fond, les graphismes relèvent le niveau, même si le moteur d'Unreal 2 commence à montrer quelques signes de vieillesse, notamment au niveau de la qualité des textures.
Premier objectif : retrouver Karina (un running gag qui reviendra souvent au cours de l'aventure). Globalement, on ne sait pas très bien où on va, mais on suit ses objectifs sur le court terme, sans trop se poser de questions. La prise en main est immédiate et on retrouve ses réflexes de fraggeur assez vite.

## Plus mou que mon genou

À partir de là, les choses se gâtent. Je n'ai rien contre les FPS en « tunnel », dans lesquels on vous demande gentiment (mais fermement) d'aller d'un point A à un point B en dégommant tout ce qui se dresse en travers de votre route, mais le concept est ici poussé à son extrême. Parfois, on nettoie un niveau entier pour atteindre un levier, on l'active, on revient sur ses pas pour trouver la porte que le mécanisme a débloqué et oh magie, une dizaine de méchants venus d'on ne sait où respawnent sous nos yeux. Mais je venais juste de faire le ménage, les gars, vous déconnez là ? Non contents de nous faire revenir plusieurs fois au même endroit, les développeurs nous imposent aussi des environnements finalement très semblables d'un level à l'autre. Pour le dépaysement, on repassera. Et les sept armes souffrent toutes d'une mollesse impardonnable pour ce genre de titre. Hormis le tout dernier niveau, où l'on affronte enfin des ennemis au look original avec une arme qui ne l'est pas le moins, le reste est d'une uniformité confondante.

## Vous pouvez répéter ?

Quelques séquences « alternatives » tentent bien de nous sortir du marasme dans lequel nous plonge cette linéarité abusive, mais elles sont malheureusement d'un ennui aussi mortel que le reste. Qu'il s'agisse des passages en véhicules (qu'on abandonne bien vite quand on réalise que notre efficacité est nettement supérieur à pied) ou de cette fameuse scène où il faut camper sur place en dégommant des roquettes tirées d'un vaisseau ennemi (Missile Command, souvenez-vous, c'était en 1980), rien n'y fait. La sauce ne prend pas. On pourrait alors se dire que le jeu plaira sans doute aux fans de shoot pur et dur, de ceux qui prennent leur pied quand il s'agit juste de maintenir la gâchette enfoncée aussi longtemps qu'on a de l'ammo, à la Serious Sam. Eh bien, même pas. L'I.A. s'avère être d'une binarité effarante, optant entre la fuite ou l'attaque selon un algorithme qui semble se résumer à un choix aléatoire. Et quand leur vient la subtile idée de se planquer, derrière un rocher par exemple, on tresaille de joie.



« L'attaque des clones » ? Plutôt « Le graphiste est en vacances ».

## Catastroooooophe !

Le bonheur est de courte durée quand on constate que ce qui vient de réduire ce fourbe dissimulé en tas de cendre n'est autre que le tir de son propre bazooka contre la paroi rocheuse. Le désespoir n'est manifestement pas que dans le camp du joueur. En dehors de l'éditeur de maps « simplifié » bien foutu, du système qui permet d'upgrader ses armes de prédilection avec des bonus récupérés sur le terrain et d'un mode multi en tous points semblable à celui d'UT2004 qui pourrait en amuser certains, il n'y a pas grand-chose à sauver. Reste un petit FPS linéaire, au gameplay basique et répétitif, à l'intrigue opaque et à l'I.A. déficiente. Franchement, on attendait beaucoup mieux du premier projet solo de Digital Extremes. Et la note est à la hauteur de notre déception.

**Faskil**

Fallait pas m'énerver.

### Un peu de technique

Lisez les recommandations de l'éditeur, riez un bon coup et revenez ensuite sur Terre. Elles sont clairement aussi fantaisistes que leur scénario. Tablez plutôt sur un minimum de 2 GHz et 512 Mo de Ram pour être tranquille.

### En Deux Mots

Intrigue bâclée pour un jeu qui ne l'est pas moins, l'univers de Pariah ne laissera pas une trace mémorable dans l'histoire du jeu vidéo. Dommage. Avec le savoir-faire des développeurs canadiens, on était en droit d'attendre beaucoup mieux. Reste un produit moyen qui occupera le hardcore fan de FPS pendant six heures, grand max. C'est peu. Mais je n'en aurais pas consacrée une de plus.

- \+ Le système d'upgrade des armes
- \+ L'éditeur de maps « grand public »
- − Gameplay répétitif
- − Gameplay répétitif
- − I.A. en vacances
- − Beaucoup trop court



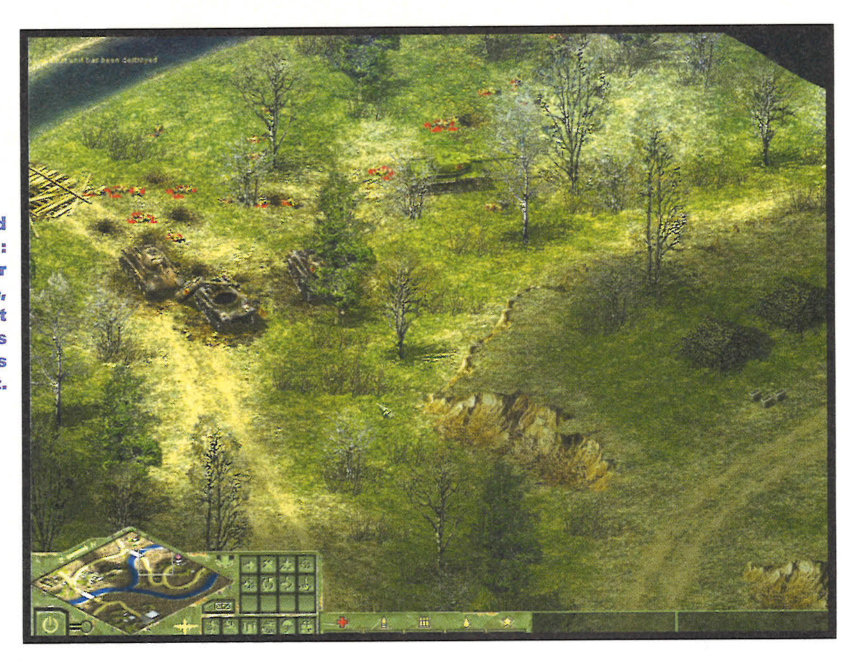
6 TECHNIQUE

6 ARTISTIQUE

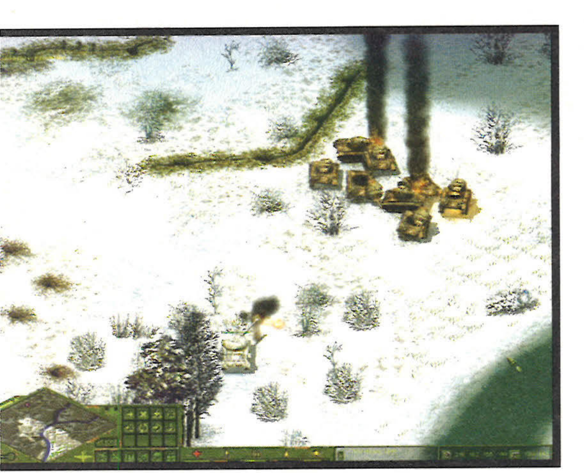
3 INTÉRÊT


TOUT PUBLIC

CONFIG MINIMUM CPU 700 MHz, 256 Mo de Ram, Carte vidéo 32 Mo
ÉDITEUR Black Bean Games
DÉVELOPPEUR G5 Software/Russie
TEXTE ET VOIX en anglais dans la version testée



**Un grand classique : les canons sur une crête, complètement invisibles mais qui vous massacrent.**



**Bien entendu, pour compenser sa bêtise, l'I.A. dispose toujours d'une écrasante supériorité numérique.**

# The Day After

KHROUCHTCHEV SE DÉCHAÎNE

ALORS C'EST L'HISTOIRE D'UN RUSSE, D'UN CHINOIS, D'UN AMÉRICAIN ET D'UN FRANÇAIS QUI SE RENCONTRENT DANS LE DÉSERT APRÈS LA GUERRE ATOMIQUE. ET ILS FONT QUOI ? BEN ILS S'ENTRETUENT.

Le jour d'après. Euh, 'scusez, mais le jour après quoi ? Le jour d'après la guerre nucléaire ! Ah, au temps pour moi, j'avais pas fait attention. Maintenant que vous en parlez, c'est vrai que quand le centre ville a été vitrifié par des températures de plusieurs milliers de degrés et des ondes de choc supersoniques, ça aurait dû me mettre la puce à l'oreille. Donc nous sommes en 1962 et la troisième guerre mondiale vient d'éclater suite à une querelle absurde à propos de cigares cubains qui menaçaient les États-Unis. Vous dirigez une des quatre grandes puissances et vous allez devoir évacuer votre pays bombardé pour conquérir de nouveaux territoires qui ne soient pas des déserts radioactifs recouverts par les glaces éternelles de l'hiver nucléaire. Pour cela, vous avez une quinzaine de tanks, que vous déplacez sur un continent. Quinze seulement. Pour envahir l'Afrique. C'est complètement débile, mais il y a une explication : quand on rencontre l'ennemi sur la carte stratégique, on passe en mode tactique temps réel et on se bagarre avec le vieux moteur 2D de Blitzkrieg. Donc quinze.

## Hordes petit budget

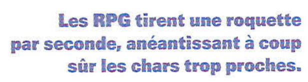
Blitzkrieg, on connaît par cœur, on voit une nouvelle variante à peu près tous les mois. Hélas, cette déclinaison est loin d'être la meilleure. L'attaquant n'a en fait qu'une seule tactique possible : inspecter longuement le terrain à la jumelle, mètre par mètre, pour identifier méthodiquement toutes les positions ennemies, puis les sniper à l'artillerie lourde. C'est lent et frustrant, ça n'a rien à voir avec la vraie guerre éclair, mais c'est la seule méthode pour ne pas se faire étriper par les canons planqués partout qui exploitent les bugs de lignes de vue. C'est flagrant quand c'est l'I.A. qui attaque : elle se contente de rusher droit devant. Du coup, elle vient s'empaler sur quelques tranchées de bidasses armés de RPG. En fait, l'I.A. est tellement inepte qu'on ne se préoccupe même plus de protéger nos villes, qui se défendent très bien toutes seules, on contourne simplement ses troupes pour aller prendre ses bases dans son dos. Ce qui nous donne à l'arrivée un jeu de stratégie très médiocre et un jeu tactique complètement démodé et hyper répétitif, face à une I.A. pathétique. À éviter.

**Atomic**

### Un peu de technique

Gag : le jeu réussit à ramer sévère sur des écrans fixes en 2D. On note aussi une I.A. qui est peut-être encore plus stupide que l'I.A. standard de Blitzkrieg, pourtant déjà pas « fute-fute ». Question config mini, comptez sur un 2 GHz, 512 Mo de Ram et une carte vidéo 64 Mo pour tourner sans accroc.

**Les RPG tirent une roquette par seconde, anéantissant à coup sûr les chars trop proches.**







### En Deux Mots

L'idée d'une invasion à gérer sur le plan stratégique et économique n'était pas mauvaise, mais les combats eux-mêmes sont tellement pénibles qu'ils rendent l'ensemble totalement indigeste. Donc oui, mais non.

- \+ Le principe d'une carte continentale
- − I.A. vraiment pourrie
- − Gameplay très répétitif
- − Le pire de Blitzkrieg

3 TECHNIQUE
5 ARTISTIQUE
2 INTÉRÊT






**CONFIG MINIMUM** CPU 1,4 GHz, 512 Mo de Ram, Carte vidéo 64 Mo
**ÉDITEUR** Warner Bros. Interactive Entertainment Inc.
**DÉVELOPPEUR** Monolith Productions/États-Unis
**TEXTE ET VOIX** en anglais

À TOUS CEUX QUI SONT RESTÉS SUR LEUR FAIM APRÈS LE SACRIFICE DU MESSIE NÉO POUR APAISER LES VILAINES MACHINES DE MATRIX, LA WARNER ET MONOLITH OFFRENT UNE SUITE DONT VOUS ÊTES LE HÉROS SUR FOND DE GUERRE TIÈDE. COOL, FAUT SE BATTRE ? QUE ÇA ? TOUT LE TEMPS ? HOULÀ, RÉPÉTITIF THE MATRIX ONLINE ?

Je dois avouer que j'ai quand même la mégaclasse...



On va commencer par mettre un truc au clair : je n'aime pas les films Matrix. Sauf peut-être le premier, et encore. En revanche, je n'ai absolument rien contre l'univers inventé par les frangins Wachowsky. D'où mon intérêt pour la série Animatrix, par exemple. Quand on instille un peu de poésie dans ses scénarios, au lieu de pondre cinquante scènes de combat saupoudrées de philosophie à deux balles, c'est nettement plus agréable. Du coup, j'ai abordé The Matrix Online avec un esprit assez ouvert. Qu'ont-ils fait de ce background attirant ? Quelque chose de supportable ? L'histoire commence après

# The Matrix Online

MMORPG AVEC DES STARS

la fameuse trilogie et une paix fragile règne sur notre petite société numérique. Vous faites partie des tarés capables de comprendre que tout cela n'est pas super réel. C'est pourquoi les patrouilleurs de Sion vous repèrent et vous font avaler la pilule rouge. Joie ! Enfin extirpé de votre bocal. Aussitôt on vous réinjecte dans la Matrice. Eh oui, c'est qu'il y a encore du boulot à abattre dans le monde virtuel.



« Rendre à l'humanité ce qui appartient à l'humanité. » Mouais, Morpheus s'est pas trop foulé sur le coup.

## Monsieur Anderson est mort

Vous voilà aux commandes d'un perso en 3D mal sapé, débarqué près d'une cabine téléphonique et doté de quelques pouvoirs de débutant. Ne pleurez pas, Néo lui-même est passé par là avant vous. Pas question de parcourir Sion par contre, tout le gameplay se déroule uniquement dans la matrice. Au pire, lorsque vous mourez ou que vous vous déconnectez, le jeu vous balance dans un menu général, dit « zone de chargement », où vous pouvez gérer votre équipement, vos statistiques et vos compétences, de même que marchander un peu avec les autres joueurs. Revenons donc à notre ville entièrement réalisée en petits chiffres verts défilants. Au menu,

### Un peu de technique

**MoX s'avère moins moche (merci le Bloom) et largement moins buggé que ce à quoi je m'attendais. Ça reste bien laid tout de même et la prise en main n'est pas super intuitive. 1 Go de Ram ne fera pas de mal au confort du jeu et attention à votre carte graphique, elle devra gérer les shaders.**

TIPS TECHNIQUE

**Il vaut mieux le savoir : l'annulation d'un compte MoX ne se fait *que* par téléphone et il faut appeler un numéro en Angleterre en plus. Bravo les gars.**



**L'arbre des compétences n'est pas si mal, mais il faut déjà comprendre le gameplay super obscur et absolument pas expliqué.**

un paysage urbain réaliste, bien qu'un peu plus glauque et crasseux que la normale. Beaucoup de bâtiments, des routes, des voitures, des allées sombres et des gangs divers qui vous y attendent l'arme au poing. Après quelques missions bateau pour apprendre à tuer, escorter des personnages non-joueurs (PNJ), trimballer des objets, discuter, etc., Matrix vous propose des missions banales d'assassinat, d'escorte, d'espionnage, de courrier,... Soyons sympas, notons tout de même les quêtes spéciales qui font avancer l'histoire et vous orientent vers l'une des factions possibles : celle de Sion, bien sûr, qui vous placera sous les ordres de Morpheus et Niobee ; les Exilés, dirigés par le Frenchman ; et les machines. Eh oui, pourquoi ne pas se ranger du côté des méchants ? Après tout, la guerre est finie.

## Ad infinitum

Voici le déroulement d'une mission type : allo ? Votre contact vous donne la direction vers un bâtiment et vous vous empressez d'y pénétrer. Hop dans l'ascenseur et une fois arrivé à l'étage désigné, vous vous trouvez dans une instance réservée à votre groupe. Il s'agit de quelques pièces



aléatoirement remplies de PNJ et de mobilier. Vous faites le ménage, récupérez les objets de quêtes et vous sortez. Les combats se font à distance respectable ou au corps à corps, auquel cas votre personnage est verrouillé avec sa cible, ce qui permet de nombreuses animations à deux, genre votre genou dans son entrejambe ou votre front contre son nez. Voilà. Répétez ce schéma pendant deux heures, puis passez à l'étape suivante : la sieste. C'est en effet un élément important du gameplay de MxO (le petit nom de Matrix Online). Évitez de dormir tout habillé



**Eau bénite, balles en argent et pieux en bois se montreront redoutablement efficaces contre les Mérovingiens portés sur le fantastique.**



**Bon, en même temps, avoir du goût c'est pas donné à tout le monde.**



et pensez à régler votre réveil : trop dormir durant une sieste n'est pas bénéfique. Une fois réveillé, vous pourrez vous rebrancher pour deux autres heures de missions identiques et soporifiques. Ou plus si vous y tenez, mais mieux vaux réserver cela pour les plus gros fans de Matrix.

## Prenez la pilule bleue

En achetant les compétences, rien ne vous empêche de passer en quelques clics de soldat spécialisé en armes à feu à programmeur de génie capable de soigner tout un groupe ou de compiler des bouts de matrice pour en faire des armures, des pilules de soin et autres outils en tout genre... Plusieurs voies à suivre pour régler toujours les mêmes problèmes, ça ne vous renouvelle pas l'intérêt d'un jeu. Les bonnes surprises du petit niveau 1 s'estompent très rapidement. Les combats amusent quelque temps, puis les animations de karaté et de coups de boule au ralenti finissent par lasser, surtout qu'elles ne s'avèrent même pas super réussies. Même ramasser des fringues et se faire des défilés de modes, ça va cinq minutes. Et pourtant je pense qu'il s'agit du point le plus abouti du jeu. En plus, ce n'est pas franchement beau, les musiques saoulent rapidement, les décors ne varient pas suffisamment, le PvP ne vaut pas le coup, les voix des acteurs n'inspirent pas des masses, ça lag... Et les autres joueurs plus expérimentés le confirment : non ça ne s'améliore pas à haut niveau, oui moi aussi je m'emmerde, mais il faut faire du roleplay pour s'amuser, LOL, on danse ? Bon, ben non là je peux pas, c'est l'heure de ma sieste.

**Fumble**

### En Deux Mots

THE MATRIX ONLINE SURPREND AVEC QUELQUES BONNES IDÉES, MAIS L'ABSENCE TOTALE DE CONTENU ET UNE RÉALISATION BÂCLÉE REBUTERA LES FANS DE NÉO LES PLUS INTELLIGENTS. CITY OF HEROES, DANS LE MÊME GENRE MMORPG BEAT THEM ALL, RESTE CENT FOIS MIEUX. DANS UN AN PEUT-ÊTRE ?

- \+ Les fringues
- \+ Le déroulement de l'histoire
- \+ Les siestes, c'est bien
- − La réalisation médiocre
- − Vide, ennui et désolation

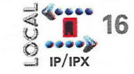
6 TECHNIQUE

5 ARTISTIQUE

4 INTÉRÊT








CONFIG MINIMUM CPU 700 MHz, 256 Mo de Ram, Carte vidéo 16 Mo
ÉDITEUR SG Diffusion
DÉVELOPPEUR Ascaron/Allemagne
TEXTE ET VOIX en anglais sur la version testée



Nous avons enfin retrouvé l'endroit où habitent les Stroumpfs. Reste plus qu'à laminer Gargamel.

VOTRE INDEX COMMENCE À S'ENGOURDIR SUR DES JEUX INTELLOS AU RYTHME LENT ? ALORS, IL EST TEMPS DE RESSORTIR VOTRE BOÎTE DE SACRED ET DE LUI AJOUTER CET ADD-ON. INSTALLEZ LE PETIT COUSSINET REPOSE-POIGNET, POSEZ DÉLICATEMENT VOTRE MAIN SUR VOTRE SOURIS ET PRÉPAREZ-VOUS À CLIQUER, IL Y A UN MONDE À SAUVER.

# Sacred Underworld

HACK & SLASH

Grâce à son gameplay efficace, Sacred a conquis, il y a un an, une grande partie des accros au Hack & Slash. Un genre très populaire qui consiste à pourrir la vie de toutes les créatures d'un royaume en cliquant dessus comme un dératé. Sensibles aux retours élogieux émis par la communauté, les développeurs se devaient de prolonger le plaisir des joueurs. Sacred se dote aujourd'hui d'une extension officielle nommée Underworld. Les fans de ce titre auront le plaisir de se lancer dans une nouvelle aventure disponible pour des personnages de niveau 25. Les novices devront donc arpenter les terres d'Ancaria durant la campagne d'origine afin d'atteindre au moins le niveau nécessaire pour vivre l'histoire de l'extension. Une fois de plus, vous serez contraint de sauver le monde du mal qui veut l'anéantir. En gros, il va falloir casser du monstre à tout va. Outre cette nouvelle aventure solo, Underworld propose de nouveaux sorts et ennemis ainsi que deux races de personnages supplémentaires (nain et démon) qui viennent s'ajouter aux six déjà présentes.

## Un petit coup de vieux

En revanche, côté gameplay, c'est un peu la dèche car rien de spécial n'a été modifié. On contrôle toujours son personnage d'un simple clic que ce soit pour attaquer un ennemi ou simplement parler à un PNJ. Parmi les changements d'ordre esthétique, on note la modification graphique des boutons d'armes et de compétences ainsi que de la barre d'options, de la carte et du journal de quêtes. On remarque également la présence d'une barre d'informations indiquant le nom de l'ennemi, son niveau, ses résistances et autres. Quant à la qualité visuelle, elle reste égale au jeu d'origine : c'est propre et plutôt joli pour de la 3D isométrique. Néanmoins, on sent que Sacred a pris un petit coup de vieux en l'espace d'un an. Il faut dire qu'entre-temps, nous avons goûté à plein d'autres choses… Guild Wars quand tu nous tiens. L'ensemble des ajouts de cet add-on n'apporte rien de réellement transcendant au titre d'origine. Il n'empêche que Sacred Underworld s'avère être un bon investissement pour les fans, même s'il ne les occupera pas durant des mois pour autant. Heureusement, le mode muiltijoueur, fidèle à lui-même, permet de s'éclater sur la durée avec ses potes que ce soit en LAN ou sur le Net. Par contre, ceux qui auraient mis de côté leur boîte d'origine depuis de longs mois risquent de rester un peu sur leur faim.

**Cyd**



Véritable artillerie lourde ambulante, le nain peut utiliser pistolet, bazooka et lance-flammes à sa guise.

### Un peu de technique

Bonne nouvelle, avec l'arrivée de cet add-on, Sacred ne devient pas plus gourmand côté ressources. Vous n'aurez donc pas de soucis pour faire tourner ce titre même si votre machine n'est pas un engin de guerre. Mais évidemment, avec 512 Mo de Ram, c'est tout de même mieux pour gérer les batailles à plusieurs.




Le Démon dispose de sorts plutôt sympas. Il peut même se transformer si vraiment vous êtes énervé.

### En Deux Mots

Bien qu'il ne propose pas de nouveautés extraordinaires, Underworld s'avère être un très bon complément pour les fans de Sacred.

+ Campagne solo
− Deux nouvelles races
− Commence à faire vieux

| Note | Catégorie |
|---|---|
| 6 | Technique |
| 7 | Artistique |
| 6 | Intérêt |

# 1864, si les inventions de Jules Verne avaient existé, le cours de l'Histoire aurait-il changé ?

1995-2005 SÉRIE B 10e ANNIVERSAIRE




Au cours de missions extraordinaires, une poignée d'espions défient Napoléon III et sa soif de conquête.

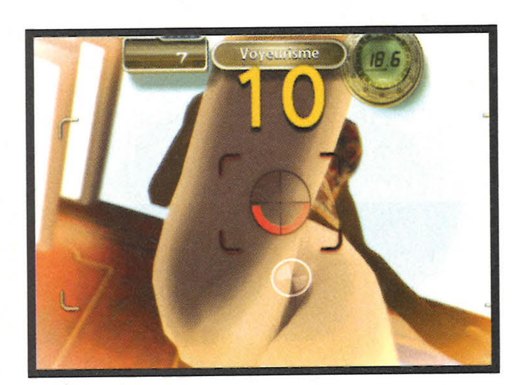



LE MEILLEUR DE LA BD DELSOL

DISPONIBLE EN LIBRAIRE




Oui, oui, même les hommes.




Ouah, on peut même mater sous les pantalons des filles. Je band... ah non, c'est mes clés, fausse alerte.

**Un peu de technique**

Développé pour console également, 7 Sins s'en sort bien malgré tout et propose des graphismes souvent chatoyants. Quelques effets habilement exploités lui donnent une véritable identité et sans le ralentir, même sur des configurations plutôt modestes.

# 7 Sins

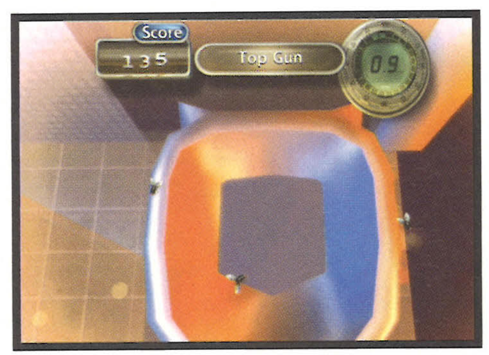
## LE BEAUF POUR LES NULS

LES JEUX AVEC UNE ORIENTATION SEXUELLE SONT DE PLUS EN PLUS NOMBREUX ET ILS NE SE VENDENT MÊME PLUS SOUS LE MANTEAU. 7 SINS SOUHAITE NOUS FAIRE DÉCOUVRIR UNE NOUVELLE INTERPRÉTATION DES SEPT PÉCHÉS CAPITAUX ET DONNER UNE AUTRE DIMENSION À NOTRE LIBIDO.



PUBLIC ADULTE

CONFIG MINIMUM CPU 800 MHz, 256 Mo de RAM, Carte vidéo 16 Mo
ÉDITEUR Atari
DÉVELOPPEUR Monte Cristo/France
TEXTE ET VOIX EN FRANÇAIS




Rien de tel qu'uriner sur des mouches pour se détendre, selon 7 Sins.

Le jeu 7 Sins, c'est l'histoire d'un gars qui part de rien et qui veut arriver au sommet de la société. Pour y parvenir, il va utiliser son pouvoir de mââââle aux phéromones odorantes pour séduire ses interlocuteurs et bien sûr les ramener dans son lit. Afin de rester le plus objectif possible vis-à-vis des qualités du produit, je laisse de côté le fond pestilentiel de ce pseudo Sim. Même au second degré, moi, les phrases du genre « Y'en a marre pauv' truie, j'te chie dans le béret » ou « Lui soupeser les glandes mammaires », ça ne me fait pas rire. Maintenant, si vous ça vous fait rigoler, ça vous regarde. D'un point de vue purement ludique en revanche, je doute fortement que 7 Sins réussisse à convaincre longtemps le hardcore gamer. En effet, les mécanismes de jeu sont ultra basiques et répétitifs. Pour augmenter votre niveau de relation avec un personnage (le cœur même du jeu), il faut lui parler, découvrir ses centres d'intérêt et insister sur ces derniers. Au fur et à mesure que votre degré d'intimité augmente, vous accédez à des options plus olé olé, jusqu'à l'apothéose finale. Malheureusement, il est très facile de faire grimper son niveau relationnel en discutant avec un personnage, le laisser dans un coin, et lui ressortir les mêmes bouts de phrases. Pour la difficulté, on repassera plus tard.

### Hormone de croissance

La gestion des émotions du « héros » est la plus grosse difficulté de 7 Sins. Chacun de ses interlocuteurs provoque une réaction, soit excitante, soit stressante, soit énervante. Si ces valeurs atteignent des proportions alarmantes, il pète un câble, ruinant par la même occasion son niveau de relation avec les autres. Pour éviter ce désastre, il faut s'adonner au péché, en s'empiffrant comme un goret, en pissant dans les plantes ou en matant sous les jupes des filles. Ces actions lancent différents mini-jeux très basiques dont on fait le tour en moins de deux heures. C'est d'autant plus pénible que certains personnages provoquent des réactions intenses chez le héros et qu'on ne cesse de faire des allers-retours entre différents lieux, pour soulager les pulsions qu'exacerbent ces boulets. Enfin, le jeu donne des objectifs précis (coucher avec machine, gagner plus de 5 000 dollars), mais on peut gagner sans les accomplir. Si vous mettez de côté ces problèmes et trouvez rigolo le côté beauf du héros, vous trouverez 7 Sins plutôt sympa et il réussira à vous détendre en sortant de dix heures de révisions ou d'une réunion particulièrement stressante. Si vous cherchez un jeu plus profond, fouillez ailleurs.

**Bishop**




**En Deux Mots**

Lors de la présentation du jeu, les développeurs nous ont expliqué qu'ils cherchaient à concevoir un jeu fun auquel on puisse jouer une demi-heure en rentrant du boulot. Mon conseil : ne dépassez pas la dose prescrite. Dans le cas contraire, vous risquez de subir une grande lassitude devant la répétitivité du gameplay très basique. Précaution supplémentaire : espacez chaque prise de plusieurs jours.

+ Plutôt sympa
- Répétitif
- Mini-jeux bof bof

4 TECHNIQUE
6 ARTISTIQUE
4 INTÉRÊT


PUBLIC ADULTE


16 INTERNET


LOCAL 16 IP/IPX

**CONFIG MINIMUM** CPU 2 GHz, 256 Mo de RAM, Carte vidéo 64 Mo
**ÉDITEUR** MC2 France
**DÉVELOPPEUR** Orion/Russie
**TEXTE** en français **ET VOIX** en anglais

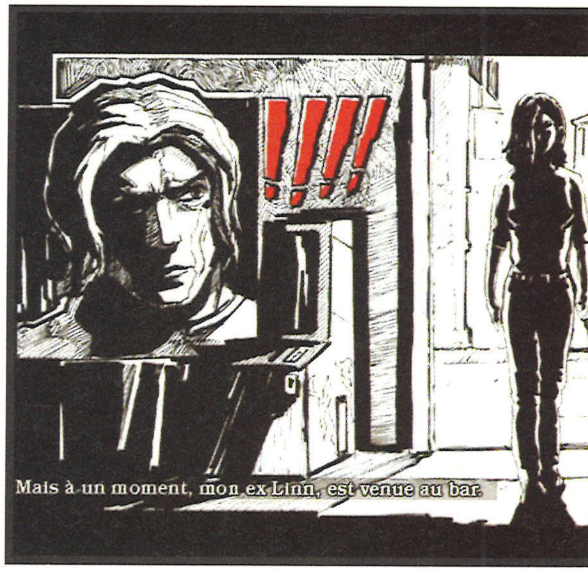


DIFFICILE DE DÉVELOPPER UN FPS BAIGNANT DANS L'UNIVERS GORE SANS UNE ONCE D'IMAGINATION. TRÈS DIFFICILE. ET QUAND ON NE S'APPELLE PAS ID SOFTWARE, VISIBLEMENT LE PARI RELÈVE DE L'IMPOSSIBLE.

# HellForces

DOOM-LIGHT

Quand on regarde Doom 3, on se dit que ça ne doit pas être compliqué de développer un First Person Shooter et de déverser des litres d'hémoglobine. Mais dès les premières minutes, HellForces nous prouve le contraire. À aucun moment, l'ambiance ne nous prend aux tripes. Et très vite, l'action soutenue face à une horde de zombies laisse place à une question aussi existentielle que malvenue dans ce genre de titres. « Mais où faut-il que j'aille, maintenant ? ». Eh ben, il faut monter sur ce carton, puis sur la benne à ordure, sauter sur le toit du hangar, puis sur le tuyau accroché au mur et le longer jusqu'à la fenêtre. Si ce n'était pas si laid et si tordu, on se croirait dans Prince of Persia. Je n'ai rien contre une once de réflexion dans des titres un peu bourrins. Mais encore faut-il que je me sente intelligent une fois la réponse trouvée. Or, là, ce n'est pas le cas. Et puis, outre ses gros problèmes de « level design », la réalisation est assez pitoyable. Les textures composant les décors, par exemple, alternent entre le moche et le très moche. À moins, bien sûr, de posséder une véritable bête de guerre. Encore que le résultat reste bien en deçà de tous ses concurrents.

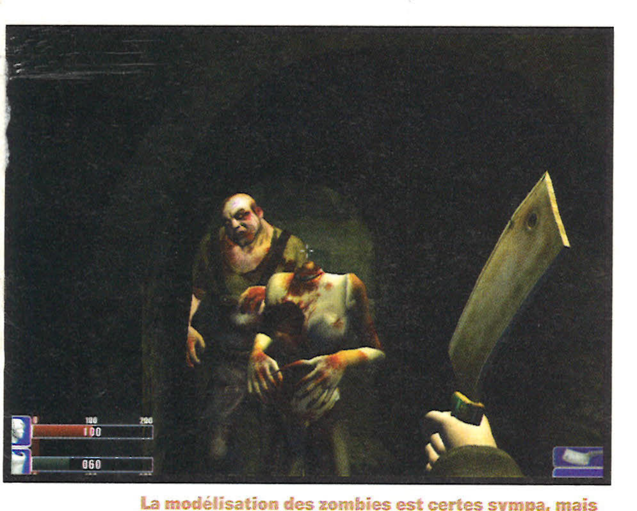



Quelques cinématiques, présentées en BD, sont assez stylées. Mais Max Payne avait déjà usé de ce subterfuge...

## Un scénario alambiqué

Le héros débute la partie dans un commissariat, où il est interrogé par un agent du FBI. Il raconte son histoire, que vous revivrez à l'occasion de divers flash-back. Une chose est sûre donc : vous trouverez le moyen de vous en sortir, autrement qu'en appuyant sur « reset », « alt+F4 » ou « ctrl+alt+suppr ». Enfin, revenons à nos moutons, ou plutôt à nos zombies ! Sa petite amie, une camée notoire, a disparu au moment même où une zone a été mise sous quarantaine après l'apparition de créatures étranges. Ni une ni deux, il s'y aventure pour retrouver la pauvre fille, qui a le chic pour se mettre dans des situations pas possibles. Cette fois, ce sera une secte satanique... Un scénario alambiqué pour un jeu qui, au final, ne fait que puiser son inspiration dans les classiques contemporains. Des cinématiques sous forme de BD en noir et blanc comme dans Max Payne, des monstres sortis tout droit de Ghost of Mars de John Carpenter, et les lunettes de Trinity (oui, celle de Matrix) pour voir la nuit... En fait, HellForces ne se démarque des autres FPS que par une jouabilité calamiteuse. Essayez donc de grimper à une échelle pour vous en convaincre, si toutefois vous avez quelques heures et quelques euros à perdre.

**Socrates**



La modélisation des zombies est certes sympa, mais leur animation est à couper au couteau de boucher.

### Un peu de technique

Orion, le studio de développement, préconise un PC cadencé à 2 GHz. Soit autant que pour Half-Life, Doom 3 et Far Cry. Pour un résultat pareil, je pensais pouvoir ressortir du placard mon vieux 486. Mais ce ne sera pas encore pour cette fois !



O.K., les textures sont laides. O.K., le zombie ne repose sur rien... Mais bon, je vous avais prévenu, non ?

### En Deux Mots

Même si l'éditeur promet que la version française profitera d'un moteur 3D un poil moins gourmand, ça ne changera pas le fond du problème : HellForces est un FPS qui n'a rien pour lui.

- \+ Un bon défouloir, pendant cinq minutes
- − Des textures vraiment hideuses
- − Un « level design » catastrophique
- − Un scénario faussement alambiqué

2 TECHNIQUE
2 ARTISTIQUE
2 INTÉRÊT



# RPM Tuning

DANS LE MUR

UN MOIS SANS UN CLONE RATÉ DE NEED FOR SPEED UNDERGROUND NE SERAIT PAS UN BON MOIS. HEUREUSEMENT, RPM TUNING ARRIVE À POINT NOMMÉ.

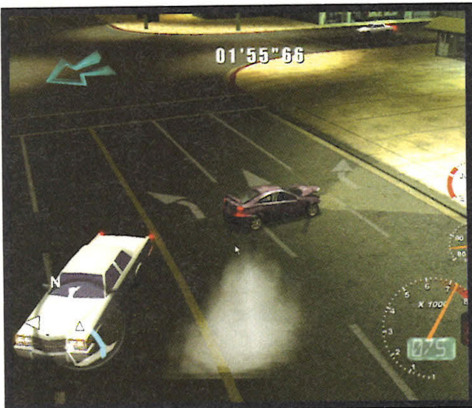
**Config minimum** CPU 1.4 GHz, 128 Mo de RAM, carte vidéo 32 Mo **Éditeur** MC2 France **Développeur** Babylone Software/France **Texte et voix** en français

+ Rien + N'insistez pas
− Moteur 3D vieillot − Manque de pêche niveau conduite

| 3 | 3 | 2 |
|---|---|---|
| TECHNIQUE | ARTISTIQUE | INTÉRÊT |

Roulant sur les traces de Need For Speed Underground, RPM Tuning nous plonge à 100 % dans la customisation automobile. Peinture flashy, néons clignotants et sono à fond, voici le quotidien qui vous attend avec ce titre. Seulement voilà, les jeux de tuning, ça commence à bien faire. Surtout lorsque ces titres n'apportent rien de plus par rapport à la concurrence et qu'il dispose, en plus, d'une réalisation plus que médiocre. Ici, vous incarnez Vince, un jeune pilote qui s'est fait voler son bolide par des mafieux. Le jeune homme va donc infiltrer les courses illégales afin de s'informer sur les présumés voleurs. Bien entendu, ce scénario n'est prétexte qu'à entamer le mode carrière afin d'arpenter les rues d'une ville en quête de sensations fortes. De ce côté-là, RPM n'est justement pas très concluant. La conduite arcade n'est pas franchement convaincante. Le manque de dynamisme ne permet pas de rester scotché à son écran pendant des heures. On affronte d'autres pilotes dans l'unique but de gagner de l'argent et débloquer du matériel pour son véhicule, sans réellement prendre plaisir à courir. Heureusement, de nombreuses pièces sont disponibles que ce soit pour améliorer les performances de la voiture ou pour modifier son apparence selon ses goûts et ses délires. Cela ne suffit malheureusement pas à relever l'intérêt de RPM Tuning qui dispose, de surcroît, d'un moteur 3D désuet comparé à celui d'un NFSU2. C'est un gros point noir pour un titre qui est censé en mettre plein la vue. Ici, on se balade au volant d'une voiture que l'on a à peine envie de regarder dans une ville aux textures fades. Forcément, tout ça ne motive pas à investir 30 euros.

**Cyd**



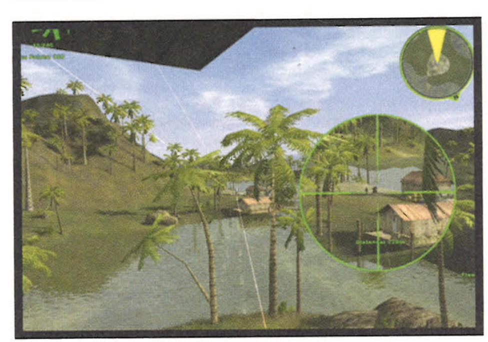
Oh, dommage ! La voiture, elle est cassée. Je suis obligé d'arrêter de jouer.

# Delta Force Xtreme

XCRÉMENT

ATTENTION LES GARS, UN ZOMBIE ! BON SANG, LE FOURBE S'EST MAQUILLÉ POUR PAS QU'ON LE RECONNAISSE.

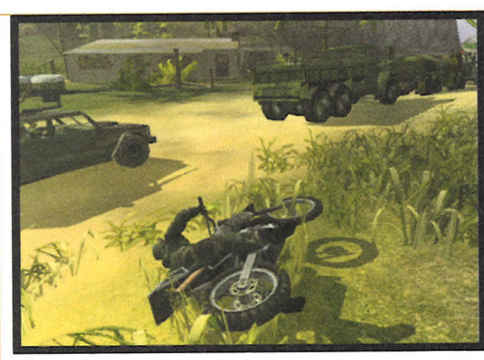
**Config minimum** CPU 1,2 GHz, 512 Mo de RAM, carte vidéo 32 Mo **Éditeur** NovaLogic **Développeur** NovaLogic/États-Unis **Texte** en anglais



+ Les graphismes − Le gameplay

| 7 | 7 | 2 |
|---|---|---|
| TECHNIQUE | ARTISTIQUE | INTÉRÊT |

Dans le sillage du superbe Joint Ops, un des meilleurs FPS multi sur le marché, NovaLogic a eu une super idée : essayer de nous refourguer un remake du premier Delta Force, sous prétexte qu'il a été réactualisé avec un moteur graphique moderne. Avec la finesse légendaire de cette série, le but est de rétablir la paix et la démocratie partout dans le monde en Xterminant sans discrimination tout ce qui vous résiste. Au Pérou, au Tchad et en Russie, DF Xtreme vous permettra de vivre une Xpérience tout à fait unique, du moins on vous le souhaite. D'après la pub il s'agit là des vingt meilleures missions de Delta Force : si c'est vrai, je ne veux surtout pas voir les autres. Dans des décors fort jolis à regarder, des vagues de lemmings d'une abyssale stupidité se suicident en courant droit vers vous en ligne droite et en tirant des balles traçantes pour être bien sûrs que vous les avez repérés. Il ne vous reste plus qu'à diriger vers eux le feu instantanément mortel de votre M16 magique, une sorte de rail gun automatique dont les rafales sont précises au pixel près, à plus de 300 mètres et alors que vous sautillez en zig zag. Quelques missions font appel à des véhicules. Certains peuvent être pilotés, ce qui est vaguement distrayant même si les bugs sont fréquents, alors que d'autres sont seulement le prétexte à une nouvelle déclinaison de cette éternelle faute de goût, le fameux « camion-qui-vibre-dans-tous-les-sens-alors-que-vous-essayez-de-viser ». Certes, le jeu est réussi sur le plan visuel. Mais le gameplay, complètement moisi, a des années de retard. Même à 20 euros, même pour le multi-joueur, je ne vois pas l'intérêt : achetez-vous plutôt Joint Ops, ou attendez Battlefield 2.

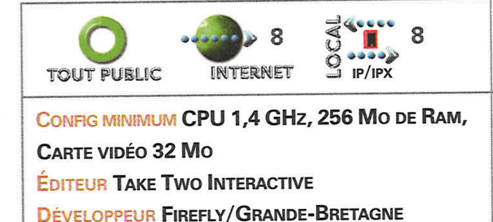


Vroum vroum, je fais de la moto.

**Atomic**




Miam miam, bon appétit gentes dames !




CONFIG MINIMUM CPU 1,4 GHz, 256 Mo de RAM, Carte vidéo 32 Mo
ÉDITEUR TAKE TWO INTERACTIVE
DÉVELOPPEUR FIREFLY/GRANDE-BRETAGNE
TEXTE ET VOIX EN FRANÇAIS

# Stronghold 2

## LE BON VIEUX TEMPS

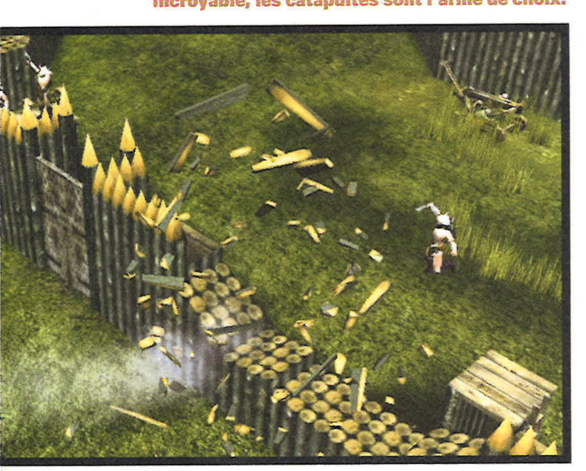
LE ROYAUME EST EN DANGER ! TRAHI PAR UN IGNOBLE USURPATEUR, UN SAGE MONARQUE VOUS A CHOISI VOUS, SON CHAMPION, POUR RAMENER LA PAIX ET LA JUSTICE ET POUR PUNIR LE RENÉGAT. COOL, ÇA FAISAIT LONGTEMPS QUE J'AVAIS PAS DILAPIDÉ L'ARGENT DU PEUPLE EN ORGIES DISPENDIEUSES ET EN BAINS DE SANG ALÉATOIRES.



La fête ne serait pas complète si on n'incendiait pas les maisons des vilains.

La démocratie, c'est nul. Faut lire des trucs compliqués et ensuite on vous demande si vous êtes d'accord ou pas, c'est stressant. C'était mieux avant, quand les gens n'étaient pas des citoyens mais de simples sujets, qu'ils appartenaient à un despote arbitraire qui avait droit de vie et de mort sur eux. Beaucoup plus simple. Plus naturel. Pas besoin de traité constitutionnel, une épée suffit. Stronghold 2 vous permet de revenir à cette époque bénie, de revêtir votre plus beau costume de vicomte et d'organiser votre propre cinéscénie médiévale ! Vous pouvez même écarteler les acteurs. Principale nouveauté, le moteur 3D permet d'observer de très haut l'ensemble de son domaine, ou au contraire de zoomer pour assister à la vie de château en gros plan. Quand j'étais petit, j'aimais bien regarder les fourmis, mais en fait les paysans sont presque aussi intéressants : ça gratte la terre pour trouver à manger, ça se fait égorger par des loups, ça habite dans une cabane boueuse, ça passe sa vie à construire un palais à son maître et si ça rechigne à obéir on lui redonne du courage en le faisant rouer vif. Pas de doute, se tourner les pouces en regardant des bouseux qui triment jusqu'à l'épuisement pour satisfaire vos caprices est une occupation très satisfaisante.


Très puissantes et dotées d'une cadence de tir incroyable, les catapultes sont l'arme de choix.



## Plus vite, manants !

Mais régner demande un certain doigté. Par exemple, vos gueux ont besoin d'une alimentation variée pour rester en état de marche. Vous devez donc diversifier la production agricole pour subvenir à leurs besoins vitaux, mais aussi produire des mets raffinés pour votre assiette et celles de vos invités. En effet, ripailler avec un luxe ostentatoire vous apporte prestige et puissance, nécessaire pour réquisitionner les terres de vos voisins ou recruter des chevaliers. Bien entendu, il vous faut également de l'argent, beaucoup, ce qui signifie qu'hélas il va encore falloir augmenter les impôts. La populace étant parfois déprimée à cause des taxes ou d'une famine prolongée, à vous de soutenir son moral grâce à d'abondantes distributions de bière. Il vous faudra aussi une église et une guilde des bourreaux, afin de réduire la criminalité grâce à des techniques de réinsertion sociales adaptées à chaque délinquant (du pilori à la potence en passant par le bûcher ou le chevalet de torture). N'oubliez pas : l'hygiène, c'est important ! Faites creuser des fosses à purin pour évacuer les excréments humains et les cadavres en putréfaction qui encombrent les rues, sinon vous




Pendant que les machines ennemies errent au pied d'une moitié de remparts, leur escorte (en jaune) s'acharne sur une vieille palissade…




allez chopper la peste bubonique. Prévoyez aussi des citernes d'eau, pour les fois où votre village est bombardé de naphte enflammé.

## Au secours, je brûle !

En effet, vous pouvez jouer deux campagnes distinctes : la pacifique, où les missions sont surtout des problèmes logistiques, et la guerrière. Dans cette dernière, une succession de batailles scriptées vous demande de vous défendre contre les raids d'Olaf le Viking et sa joyeuse troupe de lanceurs de haches, ou de prendre d'assaut les forteresses de divers seigneurs malfaisants. On dispose d'un vaste choix de combattants sanguinaires, chaque unité ayant son utilité spécifique : les chevaliers écrabouillent la piétaille, les arbalétriers enfoncent des bouts de bois dans les aristocrates, les paysans détectent les trappes garnies de pieux en tombant dedans… Tout château bien tenu comporte plein de farces et attrapes amusantes : douves, tas de cailloux instables, huile bouillante, rondins enflammés à faire rouler du haut des remparts sur les rigolos qui s'agitent en bas, ou encore flaques de pétrole où les assaillants pataugent sans réaliser qu'à tout moment les défenseurs peuvent les transformer en méchoui. De leur côté, les attaquants disposent eux aussi de tout l'attirail de l'expert en poliorcétique : béliers, tours de siège, balistes, trébuchets, assassins ninja, tunnels… Et j'en passe. Détail pythonesque : on peut même catapulter des vaches pestiférées.

## Fetchez la vache !

Le problème c'est que l'I.A. est complètement incapable de gérer tout ça de façon à peu près efficace. Quand elle attaque, pour peu que l'architecture des fortifications soit un peu complexe, c'est le chaos le plus absurde : les porteurs d'échelle et les types supposés grimper dessus ne sont pas synchro et font n'importe quoi, les catapultes pulvérisent méthodiquement des segments de muraille reliés à rien et sur lesquels leurs propres troupes attendent, isolées et désorientées… Quand l'I.A. doit défendre, c'est l'apathie : les assiégés restent figés, sans réaction, alors qu'on démantibule systématiquement leurs défenses… Forcément, l'intérêt tactique en prend un sacré coup. Déjà que le gameplay n'est ni rapide ni fluide… Pire : il y a parfois des bugs catastrophiques, du genre soldats qui traversent des murs. L'ergonomie n'est pas non plus exemplaire : impossible de reconfigurer les touches et les déplacements de caméra se font avec les six lettres AZEQSD… en mode QWERTY (donc QWEASD, hyper pratique). Au final, Stronghold 2 est un jeu sympathique mais décevant, qui traîne de grosses casseroles. À réserver aux joueurs indulgents.

**Atomic**

### Un peu de technique

**La config minimum indiquée est bien loin d'afficher l'action de façon fluide mais de toute façon, le jeu patché saccade et ralentit fortement même avec 1 Go de Ram et une 9800 Pro (ce qui suffit pourtant amplement pour Doom 3 ou Act of War). Pas de doute, c'est mal programmé.**



Le piège le plus diabolique de tous : le mur qui ne mène nulle part et dont on ne peut pas descendre.

Les troncs d'arbres en feu sont merveilleusement efficaces pour jouer aux quilles.

### En Deux Mots

UN BON POTENTIEL, MASSACRÉ PAR UNE RÉALISATION TECHNIQUE BÂCLÉE. ET CETTE FOIS PAS POSSIBLE DE NOUS SORTIR L'EXCUSE CLASSIQUE DU « BUG DANS LE TEST MAIS CORRIGÉ DANS LA VERSION FINALE » : ON A JOUÉ AVEC UNE BOÎTE DU COMMERCE, DÛMENT PATCHÉE. IL Y A DE BONNES IDÉES DANS CE STRONGHOLD 2, MAIS LE RÉSULTAT AURAIT PU ÊTRE BIEN MEILLEUR.

- \+ Bon mélange de gestion et de combat
- \+ Mignon et humoristique
- \+ Nombreux modes de jeu
- − I.A. inepte
- − Affichage saccadé
- − Ergonomie douteuse

3 TECHNIQUE

6 ARTISTIQUE



6 INTÉRÊT



Les combats défoulent bien avec leurs surenchères d'effets pyrotechniques.

TIPS T JEU

**Baissez la fréquence des rencontres aléatoires dans les options, sinon Dungeon Lords devient encore plus insupportable.**



Certains dialogues sont parlés et on ne peut pas les interrompre. C'est horripilant.

# Dungeon Lords

RPG ACTION INJOUABLE

VOICI QUE DÉBARQUE ENFIN LE RPG ACTION ANNONCÉ COMME LE NOUVEAU JEU DU FAMEUX DAVID W. BRADLEY ! LES PLUS JEUNES D'ENTRE VOUS NE CONNAISSENT PAS ENCORE TOUT LE TALENT DE CE MONSIEUR. PETITS VEINARDS.

### Un peu de technique

**DL utilise un mix étrange de clavier azerty et qwerty. Du coup, le tiret nécessaire pour entrer le code d'activation du multijoueur est introuvable. Quant à la carte, ce n'est pas un problème de touche, elle a carrément été enlevée au dernier moment ! Comptez 500 MHz en plus à la config de base pour être tranquille côté perfs.**










CONFIG MINIMUM CPU 1 GHz, 512 Mo DE RAM, CARTE VIDÉO 64 Mo
ÉDITEUR DREAMCATCHER INTERACTIVE
DÉVELOPPEUR HEURISTIC PARK/ÉTATS-UNIS
TEXTE ET VOIX EN ANGLAIS

Cher David W. Bradley. Comment ça va ? Moi, ça va. J'ai bien reçu ton dernier jeu et ça me fait plaisir de voir que tu persévères depuis Wizards&Warriors et même Wizardry 6, 7 et 8 avant cela. Je m'en souviens comme de bons RPG fun et prenants, bien qu'un peu désuets, même pour l'époque. Dungeon Lords m'a tout de suite procuré la même impression. J'ai particulièrement aimé ton système de développement de personnages, avec toutes ces compétences et les différentes magies. En plus, on sent bien leurs importances à travers le gameplay. Ensuite, que tu aies décidé d'abandonner le tour par tour pour du bourrin façon Diablo avec un personnage en 3D qui balance des sorts et cogne comme un goret, pourquoi pas. Avec plein d'ennemis à l'écran, c'est plutôt fun de taper dans le tas en regardant les points d'expérience défiler. Et puis bon, l'histoire a l'air sympa et le background assez profond et étoffé. Mais là, je t'avouerai que je ne suis pas sûr parce que j'ai un peu arrêté de jouer au bout d'un moment.

## Ne fais jamais Wizardry 9

Bah oui, mon bon David W.Bradley, je le trouve sympathique ton Dungeon Lords, mais il sent un peu le moisi quand même. On se connaît un peu, je peux être franc ? T'as pas une grosse équipe, d'accord. Mais enfin, vous pourriez au moins assurer le minimum quoi ! Les graphismes ne torturent pas les rétines, mais faut de l'imagination pour trouver ça beau : des décors tout carrés et vides, des textures baveuses, des couleurs gerbantes,... Et les animations, tu crois qu'elles arrivent à nous impressionner ? Le personnage saute comme un écureuil volant ridicule. J'en viens au pire : l'interface. Qu'est-ce que tu nous as pondu là David ? C'est ignoble, lourdingue, imbuvable. Tellement mal foutu qu'on dirait que c'est buggé. D'ailleurs, c'est buggé aussi parfois. Jamais je n'aurais le courage de continuer dans ces conditions. Désolé David, je sais que tu n'as jamais œuvré sur des superproductions, mais ce coup-ci, t'as vraiment bâclé le boulot alors que ça aurait pu être sympa... Inutile de me répondre, David W. Bradley. Tout est fini entre nous.

**Fumble**



Excusez-moi ! Je me suis égaré dans la forêt, je ne voulais pas vous déranger... Aïe.

### En Deux Mots

DUNGEON LORDS POSSÈDE RÉELLEMENT QUELQUES POINT POSITIFS DANS LE DOMAINE DU RPG, MAIS CE QUI LE PLOMBE COMPLÈTEMENT, C'EST UNE RÉALISATION ANTÉDILUVIENNE ET UNE PRISE EN MAIN PENSÉE PAR UN DINOSAURE DU JEU VIDÉO.

- \+ La création de personnage
- \+ Bourrin comme il faut
- − Moche et très mal foutu
- − Programmé avec les pieds

| | |
|---|---|
| 2 | TECHNIQUE |
| 3 | ARTISTIQUE |
| 3 | INTÉRÊT |




# Boiling Point Road to Hell

VAPOREWARE


Pour abattre les hélicos ennemis, il suffit d'attendre qu'ils se cognent dans un arbre.







**CONFIG MINIMUM** CPU 2 GHz, 512 Mo de RAM, Carte vidéo 128 Mo
**ÉDITEUR** Atari
**DÉVELOPPEUR** Deep Shadows/Ukraine
**TEXTE** en français **ET VOIX** en anglais


L'I.A. rencontre quelques petits problèmes de bouchons...

UN MÉLANGE DE DEUS EX, GTA ET MORROWIND, OÙ L'ON PILOTE PLEIN D'ENGINS BIZARRES DANS UNE IMMENSE COLOMBIE VIRTUELLE À EXPLORER SANS TEMPS DE CHARGEMENT... FORCÉMENT, ÇA FAIT RÊVER. LE PROBLÈME, C'EST QUAND ON SE RÉVEILLE ET QU'ON ESSAYE D'EN FAIRE UN JEU QUI FONCTIONNE.

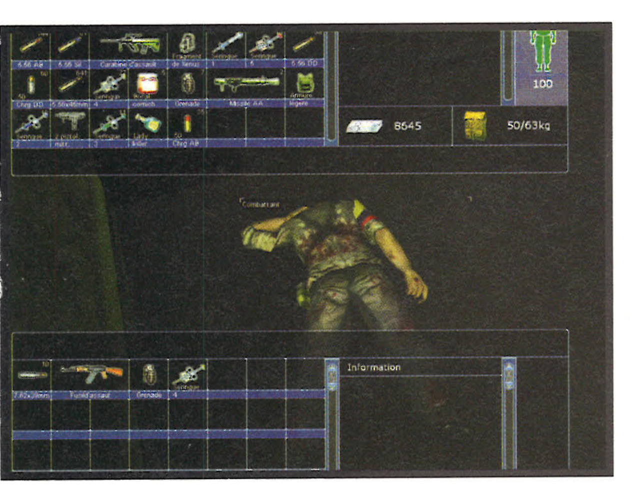

Ça, c'est la banque. Hélas, la salle des coffres est vide comme le crâne d'un garde.


Quand Saul Meyer débarque en Amérique du Sud pour retrouver sa fille disparue, il ne sait pas ce qu'il va y découvrir. Est-elle prisonnière des barons de la drogue, de l'armée, de la guérilla ? Une piste laisse penser qu'un gros bonnet de la Mafia trempe dans l'affaire, mais il vit dans une villa-forteresse quelque part dans la jungle. Comment l'approcher ? Collaborer avec la police ? Ou au contraire rejoindre les rangs des narcotrafiquants et gagner leur confiance pour mieux négocier ? Tuer des flics signifierait se mettre le gouvernement à dos, se faire tirer dessus aux barrages routiers, se faire traquer par leurs hélicoptères. Mais chaque fois qu'un militaire mordra la poussière, tous les hors-la-loi du pays vont vous applaudir... Des dizaines de missions, sept factions en guerre les unes contre les autres, 625 km² de jungle à explorer !



## Imaginez les possibilités...

Stop, on arrête d'imaginer et on revient à la réalité. En principe, Boiling Point est un fantastique mélange de FPS et de RPG. Hélas, il est vendu alors qu'il est encore très loin d'être terminé. Les problèmes sont innombrables. Pas de ragdoll, des animations grossières ou carrément oubliées, des personnages qui courent à travers des meubles... Sur les routes, l'I.A. est complètement bornée. Des autobus prennent des virages qui n'existent pas et tombent des ponts. Le moindre obstacle provoque des embouteillages inextricables, avec des automobilistes qui s'obstinent pendant des heures à tamponner la glissière qui les empêche de tomber dans une rivière. Remarquez, ils ne courent aucun risque : si on tombe à l'eau mais qu'on reste dans la voiture, on ne se noie pas. C'est plus dangereux dans la jungle, où rôdent des jaguars terrifiants qui clignotent vers vous à toute vitesse et n'hésitent pas à traverser les murs pour planter leurs crocs dans vos chairs palpitantes. Un peu comme dans OFP ou GTA, le monde est constitué d'une carte unique, sans temps de chargement. Malheureusement aux entrées de ville et pendant les gunfights, le framerate s'effondre, au point de devenir injouable tellement ça rame. Pire : si vous avancez trop rapidement et que pour une raison ou une autre le streaming ne réussit pas à charger le terrain assez vite devant vous, vous tombez à travers le sol et vous flottez pour l'éternité dans l'enfer bleu sous la surface. Brrr,




**Dans les prisons locales, les détenus ont souvent des kalashnikovs et des grenades planquées dans leurs vêtements.**

### Un peu de technique

**C'est peut-être lié à notre version de test, mais sur un 2 GHz avec 1 Go de Ram et Radeon 9800 Pro, le jeu ne tourne de façon à peu près fluide qu'à condition de jouer en 800x600x16, avec tous les détails au mini et une distance d'affichage réduite à 200 mètres ! Et même comme ça, à grande vitesse les villes et les combats provoquent de gros ralentissements. Tout ça pour un mauvais clone de GTA 3 ?**



ils plaisantaient pas quand ils comparaient ce jeu à Daggerfall.

## Road to Hell

Et je ne vous ai pas parlé du moteur physique ridicule, ou des véhicules si horriblement modélisés qu'on a l'impression de rouler en permanence avec un pneu crevé (au point que quand on a vraiment un pneu crevé, on ne s'en rend même pas compte). Visuellement, les paysages s'en sortent pas mal, mais les intérieurs sont généralement hideux : terriblement vides, ou bien remplis avec un mauvais goût écrasant. Des textures moisies, des peintures et des photos grotesques accrochées n'importe où pour décorer, on dirait la première map Counter Strike d'un amateur peu doué. Tout cela n'est rien à côté des bruitages, si consternants qu'ils donnent envie de se rouler en position fœtale et de gémir doucement en espérant une mort rapide. La partie RPG du jeu n'a pas une meilleure finition : plusieurs compétences ne semblent pas avoir d'effet sur le gameplay. Par exemple même avec 0 en tir, mon M16 est d'une précision parfaite et j'enchaîne facilement les headshots à 100 mètres. Nettoyer une base militaire à moi tout seul ne présente ainsi aucune difficulté, sauf quand ça rame trop pour viser. On trouve aussi des fonctions à l'utilité inconnue, peut-être des idées coupées au montage mais qu'on a oublié de virer du jeu (par exemple les touches du multijoueur, annulé depuis des mois).

## Quel gâchis

Résumons : un FPS daubique, un jeu de caisse qui n'arrive pas à la cheville de GTA, un RPG bâclé, le tout avec des bugs à la tonne. Donc ça vaut 2/10 ? Pas à ce point-là, au milieu de ce désastre il y a plein d'éléments qui fonctionnent à peu près. Le système de faction par exemple : les gens vous aiment ou vous haïssent en fonction de vos actes. Bon, on a parfois des sales surprises : une fois, ma voiture a disparu pendant que je faisais une quête. J'ai perdu ma bagnole et tout le contenu du coffre (tout mon stock d'armes plus quelques artefacts), plus j'ai dû me taper cinq bornes à pied dans la jungle pour revenir. En temps réel bien sûr. Sinon en gros ça tourne et on arrive à accumuler de l'expérience et des objets, on progresse dans la trame principale, on découvre de nouveaux endroits cachés, plein de détails humoristiques... Le jeu a une sorte de charme étrange, lié à l'immense liberté d'action et au fait qu'on ne sait pas si ce qu'on est en train de faire est un bug ou si au contraire c'était voulu comme ça par les concepteurs. En fait, les joueurs les plus portés sur l'exploration y prendront probablement du plaisir. Après tout, un classique comme Daggerfall souffrait d'une finition encore pire et ça ne l'a pas empêché de devenir légendaire. N'empêche qu'en l'état actuel, Boiling Point est une énorme déception.

**Atomic**

**Là, vous les voyez courir dans le mur, mais vous n'imaginez même pas les mugissements qu'ils poussent.**







**Initialement prévue, la compétence « pilotage de sous-marin » semble avoir disparue.**

### En Deux Mots

SUR LE PAPIER, BOILING POINT FAISAIT ÉNORMÉMENT DE PROMESSES. À L'ARRIVÉE, IL SORT BEAUCOUP TROP TÔT ET NE RÉUSSIT À EN TENIR QUE QUELQUES-UNES. MAUVAIS JEU D'ACTION, TECHNIQUEMENT MASSACRÉ, IL N'EN RESTE QUE LA DIMENSION EXPLORATION. C'EST MIEUX QUE RIEN DU TOUT, MAIS ÇA RESTE TRÈS EN DESSOUS DE CE QU'ON ESPÉRAIT.

- \+ **Le système de factions**
- \+ **Des dizaines de missions**
- \+ **Grande liberté d'exploration**
- − **Finition catastrophique**
- − **Pourri de bugs**
- − **Bruitages Amstrad**

2 TECHNIQUE

3 ARTISTIQUE

4 INTÉRÊT



# Domination

JEU DE PLATEAU EN 3D

**Config minimum** CPU 750 MHz, 256 Mo de RAM, carte vidéo 32 Mo **Éditeur** Dreamcatcher Interactive **Développeur** Wargaming.net/États-Unis **Texte** en français **et voix** en anglais

TU AIMES AVOIR MAL ? TU ADORES PERDRE ET SOUFFRIR ? ALORS, REJOINS-MOI SUR DOMINATION, PETIT COQUIN. LE CUIR EST EN OPTION.

Ceux qui ont joué à Massive Assault et qui vivent encore pour en parler vous diront à quel point il faut être maso pour lutter contre l'ordinateur lors des affrontements hautement stratégiques qu'offre ce jeu au tour par tour. Eh bien, cette extension « stand alone » confirme la suprématie de la machine sur l'Homme. Ou sur moi, tout du moins. Une partie de Domination, c'est un peu comme jouer aux échecs les yeux bandés contre Kasparov. Certes, on s'améliore un peu au fur et à mesure, on ne fait plus tomber l'échiquier par terre… Mais gagner ? Ah ! En ligne peut-être, avec un adversaire humain faillible. Cependant, le multijoueur sur Internet n'est gratuit que pendant quatre mois. Autant vous dire que les gens prêts à payer un abonnement ne s'amuseront pas à perdre pour votre plaisir. En LAN ou en « hot seat » ? Pourquoi pas ? Mais pas avec Atomic alors.
Il est vrai que Domination demeure un S (sans RT) très captivant : pas ou peu de hasard, des règles simples cachant d'énormes possibilités stratégiques, de nombreux modes de jeu (Scénario, Carrière, Campagne, Guerre mondiale), etc. Sans être beau, les décors et les combats restent clairs et agréables à regarder, avec plein d'animations d'unités sympathiques. L'interface est accessible et seuls quelques rares bugs audio viennent perturber votre concentration. Les voix américaines se montrent tellement nulles que je leur accorde l'icône habituellement réservée au doublage français. Le background ne casse pas des briques non plus : « les Nations Libres VS la Ligue Phantom » correspond aux États-Unis contre les communistes. Le grand méchant s'appelle d'ailleurs Joseph Hatler. Ça au moins, ça m'a bien fait rire.

**Fumble**





**Mes territoires sont éparpillés, mes forces divisées… Quel mauvais général je fais.**

+ Très stratégique + Les animations − Hyper dur

| Technique | Artistique | Intérêt |
|---|---|---|
| 6 | 6 | 6 |

SAM FISHER ET SOLID SNAKE SONT SUR UN BATEAU. LES DEUX TOMBENT À L'EAU, APEURÉS. À CAUSE DE QUI ? STOLEN.

# Stolen

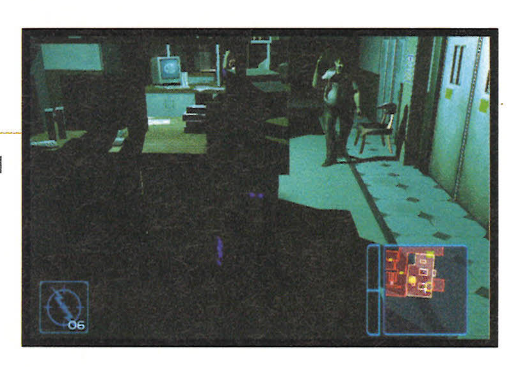
ERREUR DE CONCEPTION

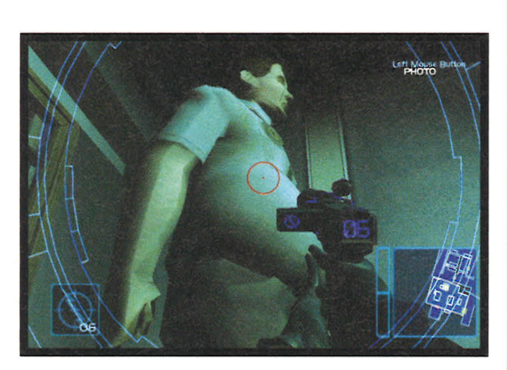
**Config minimum** CPU 1 GHz, 128 Mo de RAM, carte vidéo 32 Mo T&L **Éditeur** Hip Games **Développeur** Studio Blue 52/Grande-Bretagne **Texte** en français




En mélangeant des morceaux de Metal Gear Solid, Splinter Cell et Tomb Raider, les développeurs de Studio Blue 52 espéraient sans doute que leur titre plairait à un grand nombre de joueurs. L'idée est là, mais dans la pratique Stolen ne pourra certainement pas se vanter de m'avoir scotché des heures au clavier. Il s'agit plutôt du genre de produit qui vous rappelle qu'il y a une vie en dehors du jeu vidéo, des DVD à regarder, des promenades à faire, ce genre de choses. Pourtant, la cinématique d'introduction tape fort. On croirait presque voir la bande-annonce d'un film. Malheureusement, dès les premières minutes, on déchante. Par exemple, les caméras sont mal gérées et j'ai dû me contenter d'un réglage acceptable.
Si vous cherchez de l'intuitif, passez votre chemin. Les commandes ne bénéficient pas d'un meilleur traitement et sans pad, c'est franchement l'horreur. Enfin, dès qu'on commence à se promener dans les niveaux, c'est l'apothéose du n'importe quoi. Les gardes en faction sont moins alertes qu'une bande de mamies échappées de l'hospice, les puzzles pour pirater les portes et les ordinateurs sont dignes d'un jeu pour téléphone portable et la gestion des ombres et de la discrétion ne mérite qu'on s'attarde dessus que le temps d'en rire. En revanche, Stolen s'en sort plutôt bien d'un point de vue purement graphique grâce à son bump-mapping sympathique agrémenté de quelques effets supplémentaires plutôt réussis, comme le mode sonar, qui permet de repérer des ennemis derrière une porte. Ce gadget est complètement indispensable puisque la conception consolesque de Stolen occasionne un chargement à chaque passage de porte et casse la continuité de l'histoire.
Si d'aventure vous vous décideriez à l'acheter, prévoyez une machine conséquente, le bougre est gourmand et souffre de nombreux ralentissements particulièrement pénibles. Hop, aux oubliettes.

**Bishop**






**Pensez bien, il ne m'a pas vu.**

+ Graphiquement réussi − Mais où est le reste ?

| Technique | Artistique | Intérêt |
|---|---|---|
| 2 | 7 | 1 |





Plouf ! Eh zut, encore raté.

# Imperial Glory

STADE SUPRÊME DU CAPITALISME

DANS L'AFFRONTEMENT LONGTEMPS INDÉCIS ENTRE COSSACKS 2 ET IMPERIAL GLORY POUR LE TITRE DE MEILLEUR JEU DE STRATÉGIE NAPOLÉONIEN, C'EST FINALEMENT L'OUTSIDER QUI REMPORTE LA VICTOIRE : LE TITRE DE PYRO EST LE PLUS RÉUSSI. OU PLUTÔT LE MOINS DÉCEVANT...

Aux armes, citoyens ! La Patrie en danger vous appelle pour la défendre contre les envahisseurs royalistes ! Le jeu commence en août 1789 et je prends les commandes de la France pour mener la lutte contre les puissances étrangères qui viennent jusque dans nos bras pour écraser la Révolution. Un petit coup d'œil sur nos frontières et je... Mais... Ah non, pas d'étendard de la tyrannie. Pas de soldats féroces. La seule chose qui mugit dans les campagnes, ce sont les vaches. Tout est calme. On dirait que je me suis enflammé un peu vite... En fait, la Révolution n'a pas eu lieu, c'est la paix partout, je suis roi de France et le jeu me propose même de choisir mon héritier entre mon fils et ma fille. Ah. Donc pour le côté historique on sait à quoi s'en tenir : dans Imperial Glory ça se limite essentiellement à la couleur des uniformes.

En plus de la grande campagne, on peut rejouer quatre batailles historiques : Austerlitz est l'occasion de noyer quelques Autrichiens.




Mal équilibrées, les quêtes n'ont finalement guère d'intérêt.




En fait, toutes les nations commencent au même niveau (des paysans avec des gourdins) et doivent patienter quelques années pour inventer le cheval, puis encore un peu plus tard le canon. Plutôt qu'un wargame militaire, IG est une compétition économico-diplomatique entre grandes nations européennes – la guerre étant l'extension naturelle de la diplomatie.

## Clausewitz pour les nuls

On déplace donc ses troupes en tour par tour sur une carte qui n'est pas sans rappeler celle de Medieval Total War, tout en gérant l'économie, la recherche et la politique extérieure. Contrairement aux apparences il ne faut pas prêter attention au contexte historique de ce jeu, qui est à peu près aussi réaliste que Risk. Ne vous étonnez donc pas que la Moldavie déclare brusquement la guerre à la Russie et envahisse immédiatement le Caucase, c'est normal. Quand des troupes se rencontrent, on peut choisir de commander la bataille soi-même sur une carte tactique en 3D temps réel. C'est plutôt mignon, même si les effectifs sont très réduits (quelques centaines d'hommes au grand maximum). Hélas, on ne peut pas contrôler la vitesse du combat ou donner des ordres en pause et l'I.A. de nos troupes n'est pas assez réactive. D'abord, pendant plusieurs minutes, on regarde passivement des types qui marchent vers l'ennemi, puis quand les choses sérieuses commencent, on clique comme un fou pour








**CONFIG MINI** CPU 1 GHz, 256 Mo de Ram, Carte vidéo 64 Mo
**ÉDITEUR** Eidos
**DÉVELOPPEUR** Pyro Studios/Espagne
**TEXTE ET VOIX** en français

essayer de donner des ordres à des troupes apathiques qui sinon restent immobiles sous les balles. On peut placer ses unités en colonne ou en ligne mais ça ne change pas grand-chose : une fois au contact les formations explosent automatiquement et les unités se décomposent en une série de corps à corps.

## Joli mais brouillon

Les attaques de flanc n'ont guère d'importance non plus, puisque le résultat est toujours le même : une grosse boule de poussière confuse, sans la moindre subtilité. Si on y ajoute l'absence de gestion du moral (les soldats ne paniquent jamais et combattent tous jusqu'à la mort), on constate vite qu'Imperial Glory ne boxe pas du tout dans la même catégorie que la prestigieuse série Total War, la référence du genre. Une originalité notable était pourtant de proposer des batailles navales en 3D, avec un tout un arsenal d'options alléchantes : boulets à chaînes ou à mitraille, arcs de tir, abordage... Mais hélas tout comme pour les combats terrestres, le résultat est bien trop confus et délicat à manipuler en temps réel. De plus, les affrontements se déroulent toujours sur le même champ de bataille dans chaque région (Belgique = Waterloo) et au gré des révoltes populaires à écraser encore et encore il devient assez vite fastidieux de revenir toujours capturer la même foutue ferme. En fait, il est rapidement tentant de laisser l'ordinateur décider tout seul de l'issue des combats secondaires, pour continuer la guerre sans avoir à assister systématiquement à toutes les batailles. C'est dommage, mais en pratique le jeu en devient nettement plus rythmé et agréable.



Dans Imperial Glory, les pauvres artilleurs sont condamnés à tirer leurs canons eux-mêmes.

### Un peu de technique

**Le nombre relativement faible d'unités présentes à l'écran permet au jeu de tourner sur des machines vraiment limitées et de très bien se comporter sur une config moyenne (2 GHz, 512 Mo de Ram et carte video 128 Mo). Mais comme de toute façon la partie la plus intéressante se passe sur des écrans 2D...**

La diplomatie est parfois déroutante, mais au moins on a échappé aux Égyptiens qui envahissent l'Europe.




## Le triomphe des boutiquiers

L'intérêt d'Imperial Glory se trouve en fait surtout dans sa partie stratégique, c'est-à-dire le développement d'un empire sur le long terme. Qu'elles soient gagnées ou perdues, les guerres coûtent très cher et nécessitent un investissement énorme. Il est souvent plus sage de rester sur la défensive et d'investir son budget dans l'expansion d'un solide réseau commercial plutôt que de se lancer dans des aventures militaires hasardeuses. Les alliances qui se forment autour des cinq grandes puissances et les possibilités d'annexion pacifique des nombreux pays mineurs contribuent à la mise en place de véritables stratégies et à des guerres courtes et prudentes, soigneusement préparées, plutôt que de se disperser en castagne à tout va.
Un intéressant système de quêtes (comparables aux Merveilles de Civilization) aurait dû permettre d'augmenter encore les possibilités de compétition pacifique, hélas le mauvais équilibrage entre les coûts et les bénéfices enlève à peu près tout intérêt à cet aspect-là du jeu. Comme la partie multijoueur du titre se limite exclusivement aux batailles en temps réel et ne permettent pas de jouer la campagne stratégique entre humains, l'intérêt à long terme s'en trouve encore limité. C'est dommage.

**Atomic**



### En Deux Mots

**DOTÉ D'UNE PARTIE STRATÉGIQUE RELATIVEMENT BIEN FAITE MAIS DE BATAILLES SIMPLISTES ET AU TEMPO FRUSTRANT, LE JEU SOUFFRE ÉGALEMENT D'UNE ERGONOMIE DOUTEUSE ET DE DÉCORS TROP RÉPÉTITIFS. COMME IL NE PRÉSENTE AUCUNE PROFONDEUR HISTORIQUE, IL EST DONC SURTOUT À CONSEILLER AUX JOUEURS OCCASIONNELS ATTIRÉS PAR UN JEU DE GESTION PAS TROP COMPLIQUÉ.**

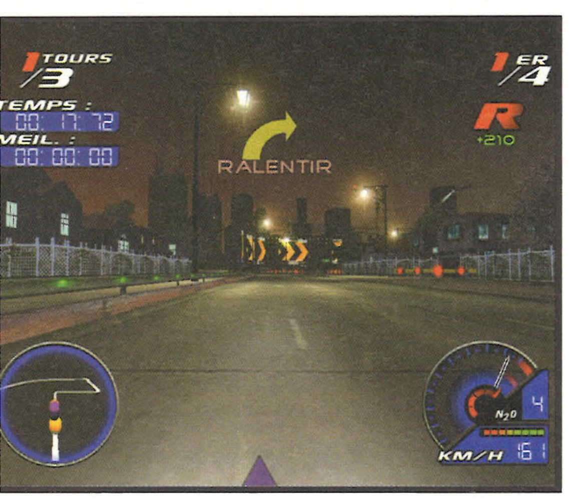
- \+ Gestion économique et diplomatique
- \+ Moteur 3D plutôt agréable
- − Combats trop brouillons
- − I.A. tactique faible
- − Ergonomie perfectible





Innovation par rapport à la concurrence : les courses diurnes.

O.K., JUICED A DÉJÀ ÉTÉ TESTÉ DANS JOY ET SI ON VOUS EN REPARLE, ÇA N'EST PAS POUR FAIRE PLAISIR À L'ÉDITEUR, PUISQU'IL EST... MORT. ADIEU ACCLAIM ET BONJOUR À THQ QUI SE DÉCIDE ENFIN À NOUS SORTIR CETTE ALTERNATIVE À NFSU 2.



Non, ralentir n'est pas une nécessité.

Pour tout vous dire, je pourrais très bien prendre le test de Faskil (Joy 163) et faire un gros copier/coller tant ces quelques mois supplémentaires ne semblent pas avoir radicalement changé les choses. Bon, ça ne serait pas très pro alors revenons rapidement sur ce titre. Autant être clair, si vous connaissez Need for Speed Underground, vous savez à quoi vous attendre, soit un peu à la même chose. Des dizaines de courses, voitures à acheter, du tuning à gogo à coups de jantes, spoilers, stickers, des filles pleines de fesses ou encore un tas de modifications techniques pour se donner l'impression de piloter un F-15 à roulettes. Là-dessus, rien à dire, si vous aimez le genre, c'est plus que complet. D'autant que le tout est savamment saupoudré d'une bonne dose de ziques estampillées « street culture » (aaah le marketing...), bref du hip-hop, punk, grunge, histoire de ratisser bien large. Le championnat innove un peu puisqu'on aura la possibilité de miser de l'argent ou même de recruter des potes super coolos dans notre bande de chauffards dégénérés. Jusqu'ici tout va plutôt bien.

# Juiced

OUTSIDER





TOUT PUBLIC — INTERNET 6 — LOCAL IP/IPX 6

**CONFIG MINIMUM** CPU 1 GHz, 128 Mo de RAM, Carte vidéo 32 Mo
**ÉDITEUR** THQ
**DÉVELOPPEUR** Juice Games/Grande-Bretagne
**TEXTE ET VOIX** en français

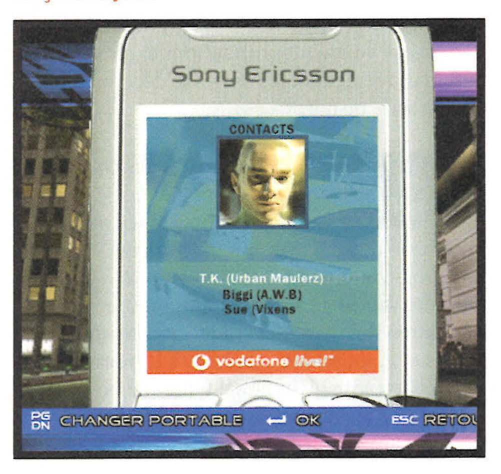
## Couci-couça

Là où ça coince un peu c'est qu'entre notre premier test et celui-ci, Electronic Arts a sorti de son chapeau un Need For Speed Underground 2 franchement sympa. Si les deux titres semblent sortis du même moule, il faut bien avouer que Juiced est un peu à côté de la plaque niveau pilotage. Le comportement des caisses est plutôt basique, sans finesse et on se contente juste d'aller le plus vite possible sans trop se soucier d'autre chose que de négocier mollement les virages. On s'endormirait vite s'il n'y avait, heureusement, une grande variété de courses et la possibilité de faire le kakou en mode « frime » où il faudra aligner les dérapages et autres acrobaties pour engranger un max de points. Techniquement, le jeu s'avère tout de même assez moyen et se rattrape en nous collant cinq mille effets de lumière style « macumba tuning club » dans la rétine. Vous l'aurez compris, Juiced ne sera pas le jeu qui enterrera la concurrence, mais si vous êtes amateur du style et que vous cherchez un autre titre à vous mettre sous la dent, en voilà qui ne dépareillera pas dans votre logithèque.

**Yavin**




Où ça de la pub ?



### Un peu de technique

**Pour jouer vraiment confortablement, il faudra compter sur un processeur à 2 GHz copulant avec une carte graphique type Radeon 9800 Pro au minimum. Sans ça, il faudra tailler dans les détails.**



### En Deux Mots

PLUTÔT COMPLET, BIEN FOUTU, JUICED PÊCHE UN PEU PAR UNE CONDUITE TROP SIMPLISTE. RESTE QUE LES AMATEURS DE TUNING S'AMUSERONT BEAUCOUP À TRIPATOUILLER LES NOMBREUX VÉHICULES.



- \+ Très complet
- \+ Le mode carrière
- \+ Le système de paris
- − Une conduite simpliste
- − Techniquement pas folichon
- − Un peu facile



6 TECHNIQUE
7 ARTISTIQUE
6 INTÉRÊT



La Région Île-de-France et Rock en Seine présentent



# 25 & 26 AOUT 2005
## Domaine national de Saint-Cloud







## PIXIES • FRANZ FERDINAND
## QUEENS OF THE STONE AGE
## FOO FIGHTERS • ROBERT PLANT...




alerte orange

Accès : Métro Boulogne - Pont de Saint-Cloud






















LE POUVOIR DE LA MUSIQUE

Locations **www.europe2.fr**, au **0 892 780 720** (0,34€/mn) et points de vente habituels.




**www.rockenseine.com**

Retrouvez toutes les fréquences
sur **www.europe2.fr**








**Config minimum** CPU 1,3 GHz, 256 Mo de RAM, carte vidéo 32 Mo
**Éditeur** Take Two Interactive
**Développeur** Destineer Studios/États-Unis
**Texte** en français **et voix** en anglais




Quand un ennemi se rend, il ne faut pas l'abattre mais le capturer. Attention, parfois c'est une feinte.

# Close Combat

BLEUBITE CHEZ LES MARINES

# First To Fight

APRÈS AMERICA'S ARMY ET FULL SPECTRUM WARRIOR, QUI ÉTAIENT DÉVELOPPÉS À L'ORIGINE POUR L'ARMÉE AMÉRICAINE, VOICI CLOSE COMBAT : FIRST TO FIGHT ! OUI, LES JEUX VIDÉO PEUVENT ÊTRE DANGEREUX POUR LA SANTÉ... QUAND ILS CONDUISENT À S'ENGAGER CHEZ LES MARINES.

Quand on regarde Full Metal Jacket, le film de Stanley Kubrick, on se dit que ça ne doit pas être une partie de plaisir d'intégrer l'armée américaine. Un instructeur qui aboie comme un pitbull, des corvées encore plus stupides que les émissions de TF1... et, au bout du compte, une guerre que l'on ne comprend pas. Mais quel est réellement le quotidien des Marines ? Tout d'abord, ils font leurs trois jours sur America's Army, avant d'effectuer leurs classes sur Full Spectrum Warrior et de peaufiner leur formation sur Close Combat : First To Fight. Après ça, on se demande pourquoi ils sont incapables de trouver des armes de destruction massive... Enfin, Destineer Studios sort de son paquetage un titre mêlant action pure et tactique militaire. Comme quoi, la devise de l'armée – « Réfléchir, c'est désobéir ! » – n'est plus à l'ordre du jour. Chef d'une escouade composée de trois autres membres (mitrailleur, aide-mitrailleur et fusilier), vous êtes amené à remplir diverses missions, qui se résument la plupart du temps à nettoyer telle ou telle zone. C'est à la tactique employée que tient la vie de votre équipe.

Ce mec n'a pas tué un seul ennemi, s'est pris une balle dans le derche et est décoré à son retour au bercail. Fusilier ou fusillé ?




## Bille en tête, balle en pleine tête

Le jeu ayant été développé en étroite collaboration avec quarante Marines ayant officié ces dernières années au Proche-Orient, Close Combat : First To Fight se veut d'un réalisme à toute épreuve. Et notamment en ce qui concerne le relief du terrain et l'utilisation de tout ce qui vous tombe sous la main dans ces moments-là : arsenal de l'ennemi, véhicules lourdement armés, aide des autres équipes d'intervention... Eh oui, ce ne sont pas quatre malheureux bleubites qui vont libérer Beyrouth, mais toute une armée. Les possibilités sont nombreuses et il faudra choisir la bonne tactique pour éviter d'être décoré à titre posthume. Assauts à la grenade, tirs de suppression, couvertures aériennes... Tous les moyens sont bons pour parvenir à vos fins. Reste que, comme souvent, la difficulté de ce genre de titres est assez mal réglée. En tant que recrue, les ennemis mettent un temps fou avant de tirer, si bien que l'on peut jouer les kamikazes et foncer bille en tête. Mais dans la peau de Marines confirmés, la moindre approximation vous vaudra une balle dans la tête. Le réalisme est à ce prix, mais le plaisir de jeu en pâtit. Heureusement, le mode Coop (à 4 dans la même équipe) et le mode Multi (jusqu'à 8 en Arène) rehaussent la durée de vie et le côté fun de ce titre. Sir, yes, sir !

**Socrates**



Un des modes multijoueur permet à huit excités de la gâchette de s'affronter dans une arène située en plein Beyrouth.

### Un peu de technique

Techniquement, Close Combat : First To Fight tirera pleinement parti de vos bécanes, même des plus modestes. Mais graphiquement, on a parfois l'impression de jouer à Counter-Strike. Et ce n'est pas un compliment !

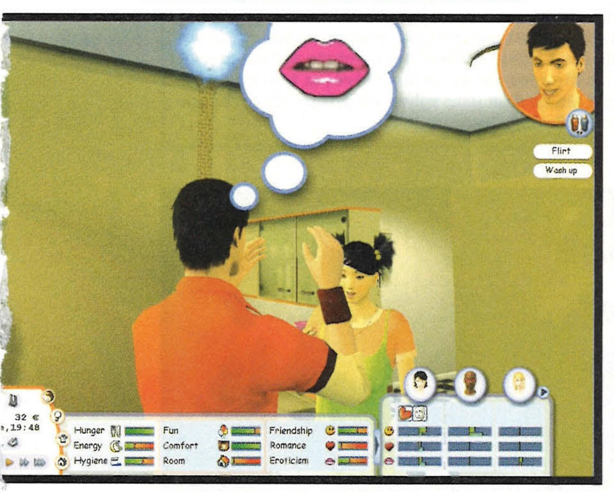
### En Deux Mots

Close Combat : First To Fight est certes bien réalisé, mais il n'apporte rien de neuf dans un genre déjà bien fourni. Dommage que la collaboration avec 40 vrais Marines n'ait pas été plus fructueuse !

- \+ Un jeu très simple d'accès
- \+ Des graphismes propres
- − Une difficulté mal dosée
- − Ce titre n'apporte rien de neuf

| | |
|---|---|
| Technique | 7 |
| Artistique | 5 |
| Intérêt | 5 |

" Je t'assure, elle avait une bouche énorme... "







Certains personnages n'hésitent pas à se mettre dans des situations périlleuses.

# Singles 2 Trio d'enfer !

A P O L O G I E   D U   P A R T A G E

À L'ORIGINE, CE NOUVEL OPUS DE SINGLES DEVAIT N'ÊTRE QU'UN SIMPLE ADD-ON. FLAIRANT LE BON COUP MARKETING, KOCH MEDIA A DÉCIDÉ D'Y ADJOINDRE UN « 2 » QUI VA BIEN. QUI SAIT, ILS EN ONT PEUT-ÊTRE PROFITÉ POUR Y AJOUTER AUSSI UN INTÉRÊT.


PUBLIC ADULTE

**Config minimum** CPU 1,5 GHz, 512 Mo de RAM, Carte vidéo 32 Mo
**Éditeur** Koch Media
**Développeur** Rotobee/Allemagne
**Texte** en anglais **et voix** indéterminées



Pour ceux qui seraient parvenus à y échapper (bande de veinards), petite piqûre de rappel : Singles, premier du nom, se voulait être une débauche de sexe super pas politiquement correcte, mais ne s'avérait au final n'être qu'un ersatz simplifié des Sims finalement très puritain. Avec ce nouvel opus, Rotobee complique la donne : vous voilà cette fois propulsé dans un loft avec deux autres créatures chaudes comme la braise, dont l'une d'elle n'est autre que votre ex-petite amie. Et comme vous êtes un warrior, vous n'avez qu'une idée en tête : la reconquérir. Enfin, ce n'est pas tout à fait vrai. Si c'est possible, vous aimeriez aussi pouvoir en même temps vous taper tout ce qui bouge sans qu'elle ne puisse mettre en doute votre fidélité. Un vrai mec, quoi. Pour ce faire, il va falloir remplir une série de petites quêtes toutes plus débiles les unes que les autres (cultiver des herbes pour booster vos talents de cuistot, déballer une tente orientale au beau milieu du salon pour improviser un dîner romantique, fouiller dans les affaires de votre dulcinée, etc.).

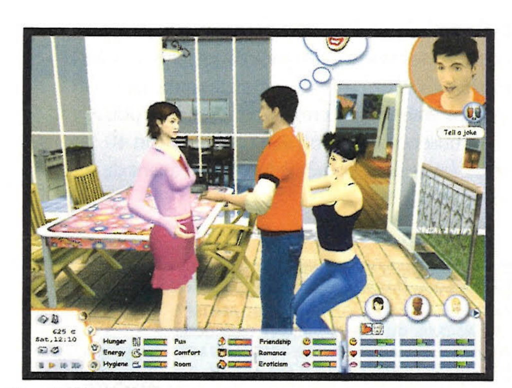
## O.K., super... mais est-ce que tu couches ?

Comme pour les Sims, une série d'indicateurs reflètent à tout moment l'état psychologique de votre avatar. Malheureusement, comme dans le premier volet, il est particulièrement simple (en faisant preuve d'un minimum de logique) de les pousser au max très rapidement. En manque de romance ? Un petit tour au bar du coin, une victime consentante (elles le sont toutes, mecs y compris) et une série de clics répétés jusqu'à ce que la jauge grimpe. Du coup, le gameplay passe rapidement au second plan et on se concentre avant tout sur la réalisation du fantasme ultime : passer à l'acte sous la couette.

Sauf qu'une fois encore, l'expression est à prendre dans son sens littéral, puisque c'est surtout cette dernière qu'on verra s'agiter lors d'ébats qu'on nous promettait pourtant torrides comme jamais. Une fois la campagne solo terminée, les plus atteints pourront prolonger le « plaisir » de jeu en lançant une partie « libre » dans un autre loft, voire dans un environnement moins propice à l'épanouissement personnel, comme l'arrière-cour d'un immeuble (authentique). Mais les plus sensés auront déjà depuis longtemps découvert qu'avec une poubelle placée à distance respectable, le CD du jeu s'avère nettement plus efficace dans la concrétisation de plaisirs simples, comme le lancer de galette.

**Faskil**




« Mais puisque je te dis que c'est juste une amie. »

### Un peu de technique

**Un moteur 3D un peu poussif qui manifestait des ralentissements répétés, même sur mon gros P4 3 GHz armé de sa Radeon X800. Pourtant, il paraît qu'ils l'ont entièrement refait. Ils n'auraient peut-être pas dû.**

### En Deux Mots

On pensait avoir atteint les sommets du racolage futile avec Singles, Koch Media nous démontre qu'il ne faut jamais dire jamais. Sans conteste une des nouvelles références en matière de néant vidéoludique.

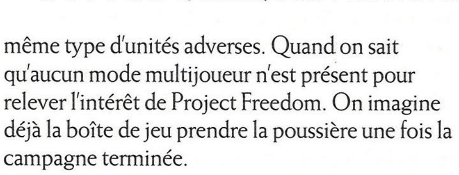
+ Le moteur 3D est assez joli
− Le moteur 3D est assez lourd
− Un gameplay pour amibes
− Aussi excitant qu'un clip de Lorie

| | |
|---|---|
| 4 | Technique |
| 6 | Artistique |
| 3 | Intérêt |




Une mission d'escorte, une de plus. On connait déjà le déroulement des événements avant même de commencer.

Bien qu'on n'en dénombre pas des dizaines sur nos étagères, les shoots spatiaux comptent dans leur rang des titres phares comme Starlancer, Freelancer ou encore des vétérans tels que X-Wing vs Tie Fighter. C'est donc avec quelques heures de vol au compteur que je me lance, une fois de plus, dans l'espace. Dans Project Freedom, l'histoire s'avère relativement simple : des mégacorporations se livrent une bataille acharnée pour le contrôle de l'espace. Vous incarnez un pilote travaillant pour une de ces sociétés dont le principal but est d'escorter des clients et de trouver de nouvelles voies de navigation. Vous serez donc confronté à une vingtaine de missions durant lesquelles il faudra détruire des ennemis, protéger des alliés ou encore accompagner des vaisseaux cargos. Ce cruel manque de variété se fait d'autant plus ressentir quand on se rend compte que les missions, aux objectifs rébarbatifs, sont complètement linéaires. De plus, le scénario n'évolue quasiment pas et on finit par se lasser de croiser toujours le même type d'unités adverses. Quand on sait qu'aucun mode multijoueur n'est présent pour relever l'intérêt de Project Freedom. On imagine déjà la boîte de jeu prendre la poussière une fois la campagne terminée.



### Un peu de technique

**Le moteur de Project Freedom s'avère plutôt bien fichu. Il n'est pas nécessaire de posséder une brute de course pour profiter des combats aériens mêlant des dizaines de vaisseaux. Prévoyez tout de même 512 Mo de Ram pour suivre vos adversaires avec une totale fluidité.**



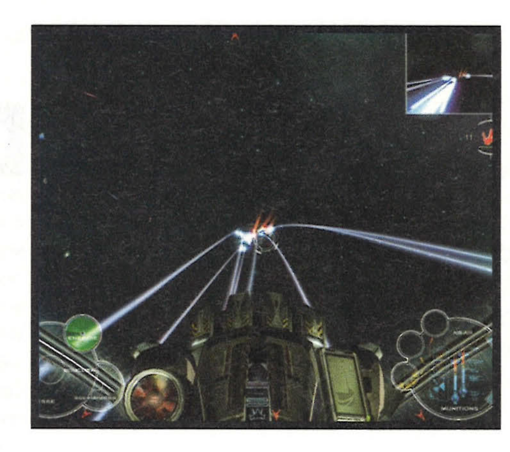
TOUT PUBLIC

CONFIG MINIMUM **CPU 700 MHz, 256 Mo de Ram, Carte vidéo 32 Mo**
ÉDITEUR **MC2 France**
DÉVELOPPEUR **CITY Interactive/Pologne**
TEXTE **en français** ET VOIX **en anglais**

# Project Freedom

SHOOT SPATIAL

UN VAISSEAU ARMÉ JUSQU'AUX DENTS, DES ENNEMIS À ABATTRE ET UNE PLUIE D'ÉTOILES EN GUISE DE DÉCOR. PROJECT FREEDOM A PRESQUE TOUT POUR PLAIRE. DOMMAGE QU'ON SE SENTE PERDU DANS L'ESPACE AU BOUT DE QUELQUES MISSIONS.






Pas d'escadron à gérer, vous êtes seul face à l'ennemi. Quelques coéquipiers indépendants font acte de présence pour peupler le vide sidéral.

## Ça aurait pu le faire

On regrette amèrement que Project Freedom ne bénéficie pas d'un fond plus travaillé car pour le reste il tient largement la route. Le vaisseau se pilote au doigt et à l'œil et les combats s'avèrent plutôt dynamiques. En revanche, la sensation de vitesse est carrément à la ramasse. Même avec les réacteurs poussés au maximum de leur puissance, l'effet de vitesse n'est pas au rendez-vous. La bande-son aurait également mérité plus de finition. On a l'impression d'écouter la même musique, en boucle, à longueur de parties. Heureusement, on finit par se concentrer sur les bruits provenant des combats nettement plus agréables. Bien qu'il soit loin d'être mauvais, Project Freedom ne procure pas de réel plaisir. Il lui faudrait ce petit quelque chose de plus qui donne envie de rester accroché à sa souris les yeux rivés sur l'écran, comme des missions vraiment intéressantes. Bien qu'il puisse vous amuser un moment, son coût (environ 40 euros), laisse tout de même à réfléchir avant de se ruer en magasin.

**Cyd**

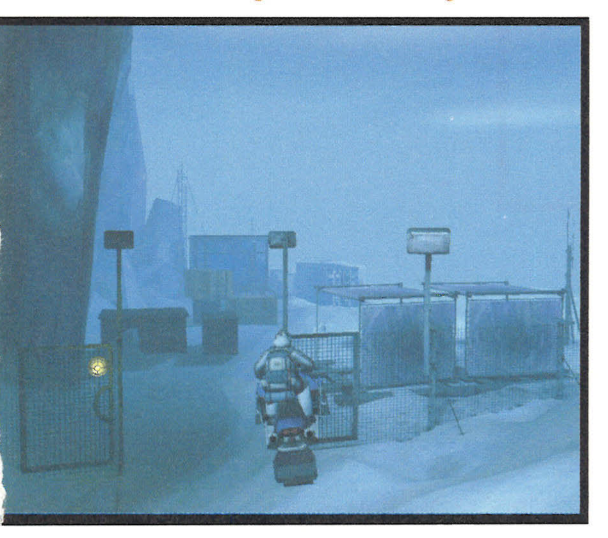
### En Deux Mots

UN SHOOT SPATIAL QUI POURRAIT AMUSER LES ACCROS DU GENRE DURANT QUELQUES MISSIONS S'IL ARRIVAIT À SE SORTIR DU LOT. MALHEUREUSEMENT, CE N'EST QU'UN JEU DE PLUS DONT LA BOÎTE REJOINDRA SUR L'ÉTAGÈRE CELLES DES AUTRES TITRES, TOUT AUSSI CHARISMATIQUES ET CREUX. DOMMAGE, IL N'AURAIT PAS FALLU GRAND-CHOSE POUR EN FAIRE UN JEU SYMPA.

+ Plutôt joli
+ Bon gameplay
- Scénario creux
- Pas de multi

7 TECHNIQUE
7 ARTISTIQUE
5 INTÉRÊT

On ne s'ennuie pas toujours à pied... Parfois, on s'ennuie également en moto-neige ou en zodiac !



Après Gorky Zero : Beyond Honor, sorti l'été dernier, Metropolis Software ressort de l'ombre avec Aurora Watching. Si je compte bien, ça devrait nous laisser onze mois de répit, avant leur prochain jeu...

# Aurora
SOUS INFILTRATION
# Watching

Un jeu d'infiltration, à l'image de Splinter Cell, Metal Gear Solid et Hitman ? Ou un joueur sous infiltration, les lèvres cyanosées par un ennui mortel ? Eh ben, les deux, mon colonel ! Aurora Watching appartient bien à cette catégorie à laquelle ces trois concurrents ont donné ses lettres de noblesse, mais sa piètre qualité laissera de marbre n'importe quel « gamer », avide de furtivité et de discrétion. Tout comme Gorky Zero : Beyond Honor, qui est sorti l'été dernier et dont il est la suite directe, ce nouveau titre signé Metropolis Software est d'une affligeante pauvreté. Cole Sullivan, ce héros au bord de l'alcoolisme qu'il vous propose d'incarner, possède le charisme qu'un élève de la Star Academy et bouge avec autant de finesse que C3PO. Il ne peut même pas s'allonger par terre et ramper dans les conduits d'aération, chose rare en matière d'infiltration. L'action se déroulant en Antarctique (dans des décors aussi pauvres que l'inspiration de son level designer), vos yeux ne s'écarquilleront qu'à un seul moment. Quand vous atteindrez la base souterraine ? Le bateau de Jarecki, le méchant de service ? Ce sous-marin disparu aux fonds des mers ? Non, juste au moment d'un bâillement, inévitable tant le scénario tient sur un confetti plié en quatre. Et ce n'est pas l'apparition de Tatiana, un second personnage jouable, qui changera la donne.

### Un peu de technique

**La réalisation est propre, mais ne sert en rien le propos : les effets de lumière n'influent pas sur le gameplay, les niveaux n'ont pas été « designés » pour les phases d'infiltration, aucun déguisement pour tromper l'ennemi... Une cata. Quant à la config, doublez la vitesse du processeur et ça devrait fonctionner sans souci.**

### Le Q.I. d'une huître

Aurora Watching n'a rien pour lui. Même l'humour disséminé ici et là dans les cinématiques et dans les rapports que vous téléchargez sur votre ordinateur portable volent au ras des perce-neiges. Par ailleurs, la difficulté est très mal dosée. Soit les gardes possèdent le Q.I. d'une huître, soit ils déferlent par dizaines et vous obligent à jouer les « gros Bill », un comble dans un jeu d'infiltration. Quant à la durée de vie, elle est ridiculement allongée par l'incroyable lenteur du perso (même au pas de course) et d'innombrables culs-de-sac. Bref, les développeurs polonais de Metropolis Software, à qui l'on doit Archangel et RoboRumble, n'ont rien appris de leurs erreurs, puisque cet Aurora Watching possède tous les défauts dont souffrait déjà Gorky Zero. « Quand j'écoute trop Wagner, j'ai envie d'envahir la Pologne », a déclaré un jour Woody Allen. Je ne sais pas pourquoi, mais en réalisant ce test, le même genre d'idées noires m'envahit. Comme quoi, les jeux vidéo sont parfois dangereux pour notre santé mentale...

**Socrates**

Quand l'infiltration flirte avec le survival horror, ce cobaye apparemment endormi se réveille subitement... Bouh !






**Config minimum** CPU 500 GHz, 128 Mo de RAM, GeForce 2
**Éditeur** MC2 France
**Développeur** Metropolis Software/Pologne
**Texte** en français **et voix** en anglais

Un grand méchant caressant son chat... Un hommage à James Bond ou à L'Inspecteur Gadget ?




### En Deux Mots

**Aurora Watching est la suite de Gorky Zero, et ce lien de parenté saute aux yeux. Les deux titres souffrent exactement des mêmes défauts ! Qui a dit que l'on apprenait de ses erreurs ?**

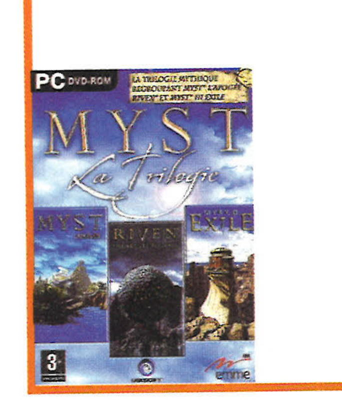
+ Si vous trouvez, appelez-nous !
- Un héros sans aucun charisme !
- Une réalisation d'un autre temps
- La lenteur du perso, de l'intrigue...

| | |
|---|---|
| Technique | 3 |
| Artistique | 2 |
| Intérêt | 2 |

## Myst La Trilogie

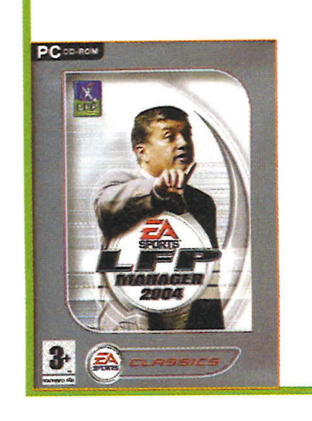
**Genre :** Aventure
**Infos :** Environ 20 euros — CPU 233 MHz + 64 Mo de Ram + Carte 3D 8 Mo — Ubi Soft
**Note :** Myst : 95 % (N°48) — Myst 2 Riven : 94 % (N°86) — Myst 3 Exile : 78 % (N°129)

Alors que la série prendra fin avec Myst 5 et que le quatrième volet se vend toujours à prix d'or, Ubi Soft vous propose de découvrir les trois précédents épisodes d'un coup avec cette compilation. N'imaginez même pas que je tente de vous résumer l'histoire de cette saga dans le peu de place qui m'est imparti ici. Sachez seulement que Myst et ses successeurs représentent un pan entier du jeu d'aventure et de puzzle. Si vous souhaitez rêver un peu tout en vous triturant les neurones, c'est le moment idéal. En plus, c'est bientôt les vacances d'été.




# AVIS AUX JOUEURS N'AYANT PAS DE FORTUNE PERSONNELLE






## LFP Manager 2004

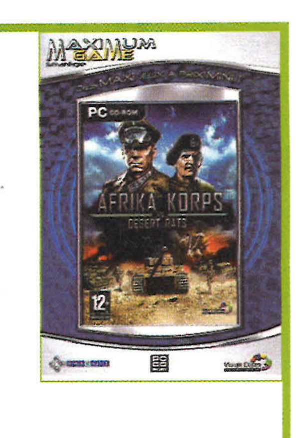
**Genre :** Simulation de manager de foot
**Infos :** Environ 15 euros — CPU 400 MHz + 128 Mo de Ram + Carte 3D 16 Mo — Collection Classics d'Electronic Arts
**Note :** 7/10 dans Joystick N°155

Amis gestionnaires sans le sou, Electronic Arts a pensé à vous. Enfin, à condition d'aimer le foot bien sûr. LFP Manager 2004 vous place dans les grolles du président d'un club de foot. Votre tâche principale sera de vous assurer de son succès et de son équilibre financier afin qu'il ne tarde pas à briller au firmament des clubs merchandisés. En bonus, si vous possédez FIFA 2004, la possibilité de jouer vous-même les matchs grâce au mode Football Fusion.

## Afrika Korps vs Desert Rats

**Genre :** Tactique de blindés dans un bac à sable
**Infos :** Environ 15 euros — CPU 1,4 GHz + 512 Mo de Ram + Carte 3D 128 Mo — Maximum Game de Nobilis
**Note :** 7/10 dans Joystick N°156

Compromis agréable entre fiction et réalité historique, Afrika Korps vs Desert Rats invite les apprentis stratèges à effectuer diverses missions fictives dans le désert libyen lors de la Seconde Guerre mondiale. Pourvu d'un moteur graphique de qualité, il flattera les processeurs de votre carté vidéo et ravira vos mirettes. À sa décharge, citons malgré tout une gestion du personnel un peu fastidieuse et des combats de fantassins carrément nazes. Tant pis, on restera dans les chars pour tout faire péter. Sortez couvert.




## Vampire The Masquerade : Bloodlines

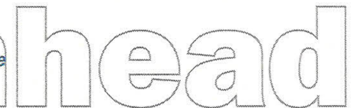
**Genre :** Mascarade de jeu de rôle
**Infos :** Environ 30 euros — CPU 1,2 GHz + 512 Mo de Ram + Carte vidéo 3D 64 Mo — Activision
**Note :** 7/10 dans Joystick N°166

Inspiré par le jeu de rôle papier de White Wolf, Bloodlines tente de se faire passer pour un RPG. Malheureusement, la liberté inhérente à ce genre de produits n'a pas beaucoup de place pour s'épanouir ici. Si vous pouvez faire différents choix, les conséquences ne varieront pas des masses. Pour l'apprécier, Fumble conseillait lors du test « d'imaginez que vous jouez une partie de Vampire avec un maître de jeu grobill je-m'en-foutiste et dirigiste ». Sans quoi, vous passeriez à côté de l'incroyable ambiance de Bloodlines, de son histoire captivante et de l'humour omniprésent. À noter qu'il a été aperçu à moins de 10 euros dans certaines FNAC.





# Dans la gueule du lion




**Chouette, Lionhead se réveille. Après avoir suscité moult polémiques avec Black & White, le studio anglais a beaucoup regagné en crédibilité avec Fable, réalisé par un studio satellite de la compagnie. Plein de questions, nous sommes allés faire un tour dans la tanière de ce lion de Peter Molyneux.**

par Monsieur Lâm

*Mark Webley et Brynley Gibson, développeurs de « The Movies », aiment le cinéma. À leur manière.*

« Tu sais, c'est assez triste finalement… Avant, je connaissais tout le monde mais maintenant, c'est impossible, nous sommes trop nombreux… Je regrette parfois le petit esprit de famille qui régnait chez Lionhead. » Dans son cabriolet jaune pétant, Cathy Campos, robe bleue et verte à fleurs, emblématique attachée de presse de Lionhead, connaît un vague à l'âme passager. Son sourire revient vite alors que nous déambulons dans Surrey Research Park, zone hi-tech de Guildford, dans la banlieue de Londres. Cela fait plus de quinze ans que Cathy, Peter Molyneux et d'autres anciens sont venus s'installer ici à l'époque de Bullfrog, puis de Lionhead. « Certains ont eu des enfants, ont fondé des familles ici, Guilford c'est un peu calme parfois, mais c'est chez nous ». Si nous nous promenons aujourd'hui dans la voiture de Cathy, ce n'est pas pour compter fleurette où faire le coup de la panne, mais bien pour passer d'un bâtiment à l'autre : Lionhead est un studio qui compte aujourd'hui plus de 230 employés et qui s'étale sur plusieurs buildings. Bienvenue dans l'antre du fauve.

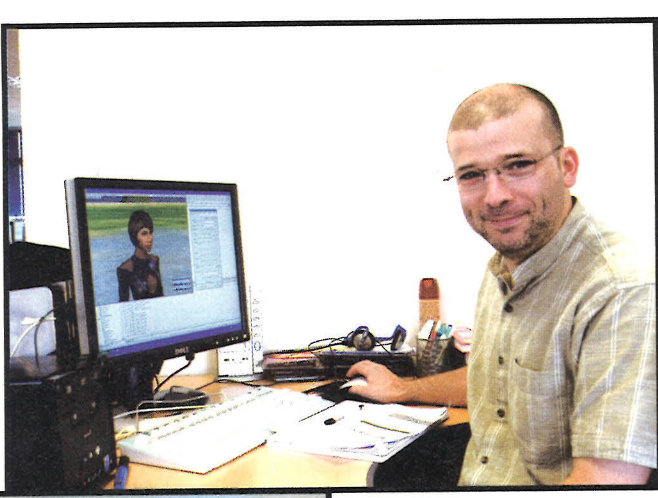
## Silence, on tourne

Si nous avons pu infiltrer le temps d'une après-midi l'un des studios les plus mystérieux de la planète, c'est pour assister à son réveil. « On ne sort pas un jeu en trois ans et en voici quatre en un an ! », râle ironiquement Cathy, mi-stressée, mi-excitée. En effet, l'excellent « Fable », sorti en début d'année sur Xbox et développé par le studio satellite Big Blue Box n'était que le premier soubresaut d'un lion qui fait mine d'hiberner, mais qui mijote en fait ses prochains coups en prenant son temps. Cette année sortiront « The Movies », « Black & White 2 » et « Fable : The Lost Chapter ». Et chose incroyable, nous allons les voir. Premier bâtiment, premier jeu : commençons avec « The Movies », une production qui s'inscrit, avant même sa sortie, dans la plus pure tradition Lionhead. Annoncé il y a trois ans, concept flou, possibilités énormes et gros buzz. Le buzz, c'est aussi l'essaim de 70 développeurs et artistes qui s'affairent dans la ferveur pré-E3. L'atmosphère est studieuse, loin des rumeurs de développeurs rigolards et enclins à un petit foot. Suis-je craint ?
Pas le temps de rire, il faut enchaîner. Nous sautons dans le Yellow Cab(rio) de Cathy, ouvrons le Hard Top (« Il fait beau, il faut en profiter »), roulons cinquante mètres et refermons le Hard Top (« Avec ce ciel anglais, on ne sait



*Si vous aimez les mélodies de Lionhead et même certains jeux de Bullfrog, posez genou à terre devant Russell Shaw.*

jamais »). Dans ce petit immeuble, « Fable » est né et continue de grandir avec cette version PC. « C'est bon les enfants, Lâm a déjà joué à Fable ». L'atmosphère se détend, les développeurs semblent heureux de ne pas avoir à ressortir tout leur speech sur cet excellent jeu d'action/aventure sorti il y a peu sur Xbox. Nous allons directement à l'essentiel, mais tout le monde a bien compris qu'il n'y a pas grand-chose à dire par rapport à The Movies ou Black & White 2. On s'attarde pourtant un poil dans la maison close du jeu, dont les développeurs semblent très fiers. L'ambiance mutine de Lionhead n'est pas une légende : « Tu vois cette prostituée SM en latex ? On lui a donné un accent allemand pour rire. Le problème, c'est qu'un journaliste allemand en a été outré ». Ils rient, Cathy aussi : « Et qui a dû le convaincre que c'était un accent Ukrainien ? ».



*Jean-Claude Cottier, l'un des frenchies de Lionhead, « presque habitué à la bouffe anglaise ».*

## Peter Zen

La dernière étape, la plus longue et forcément la plus passionnante, se déroule dans le « Black & White Studio ». Peter Molyneux, dernier boss des trois donjons, attend en salle de présentation, assisté d'un jeune développeur qui note (boit) les paroles du maître. Comme à son habitude, Peter est zen, son excitation intériorisée, sa mégalomanie assumée et maîtrisée. Il émane toujours autant de charisme du bonhomme. Pour ceux qui ne connaissent pas le personnage, Sir Peter est sûrement la bête de média la plus intrigante du milieu. Avec sa voix posée et crémeuse débitant des arguments massue, avec la sérénité de Celui Qui Sait, le Molyneux a fasciné plus d'un journaliste. Et agacé pas mal d'autres. Car entre la photo du projet « l'hôtel en bord de plage » et l'hôtel lui-même, il y a souvent contraste. Et la plupart des jeux de Molyneux, annoncés comme des révolutions, des summum, des tournants, se révèlent souvent n'être « que » d'excellentes productions. Le pic de cette polémique fut atteint avec la sortie de « Black & White ». Écrasé par la hype qui l'entourait, le God Sims a traîné longtemps la réputation de Tamagochi de luxe. Ce qui ne dérange pas du tout Peter, qui réemploie cette référence pour parler de certains aspects de « Black & White 2 ». Fier et confiant en son nouveau bébé, Molyneux nous fait son numéro du Magnifique. Morceaux choisis : « Black & White est actuellement dans un état critique, c'est le chaos absolu, nous ne maîtrisons que des parties isolées ». On sourit. « Avec Black & White, je vais créer le jeu le plus immersif de l'histoire, doté d'une profondeur ahurissante pour le joueur. Et tout cela, juste avec ceci.» Il me tend la souris : « Regardez, avec 2 boutons, je peux tout faire, il n'y a aucune interface, je peux gérer une ville, une armée, je suis Dieu ». Les mots « Dieu » et « Supercool » relèvent presque de la ponctuation dans le langage de Molyneux. « Regardez ces habitants. Je peux les tuer en lâchant ce gros rocher avec ma main divine car je suis Dieu (...) Regardez bien cette bataille entre des milliers de soldats, Supercool non ? Je gère tout à la souris, le clavier ça ne sert à rien, c'est pour les novices ». Touché, je tilte enfin : « Monsieur Molyneux, blablabla War3, eSport, actions par minute... Bref, clavier indispensable quoi ». Satisfait de son effet, il renchérit : « Je vous parie que je vous bats juste avec la souris, le clavier c'est dépassé ».





*Ici se prépare « The Movies ». Ambiance calme, assidue mais détendue, petites vannes discrètes.*



### The Movies

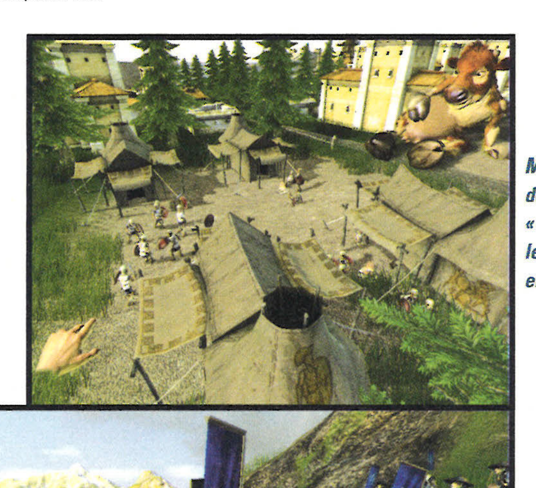
Autant dire que le premier contact déçoit forcément. À première vue, « the Movies » n'est qu'un jeu de gestion comme un autre. On pense immédiatement à un Theme (Park, Hospital) : acheter des plateaux de tournage, construire de nouveaux bâtiments ouvrant de nouvelles possibilités, former des scénaristes, anticiper les goûts du public... Et puis au fil de la présentation, les choses s'arrangent, tant les innombrables éléments du jeu semblent s'emboîter de manière cohérente. Ainsi, le joueur débute aux commandes d'un studio de cinéma des années 20. « C'est le mode facile du jeu », explique Mark Webley, producteur du jeu. « Avec une caméra et quelques acteurs, on pouvait faire un film. Plus les années vont passer et plus les facteurs à gérer seront nombreux. Les effets spéciaux feront par exemple leur apparition et surtout, les acteurs deviendront des stars avec leurs caprices et leurs cachets, etc. ». Le véritable intérêt de ce Movies semble finalement résider dans son ouverture. L'éditeur de scènes est extrêmement puissant et surtout ouvert. Jean-Claude Cottier, en charge du moteur, me montre les possibilités de script et de création « sans aucune connaissance en informatique requise ». Les exportations en .avi sont enfantines et le doublage au micro génère un lipsync automatique. Les premiers courts métrages hilarants (à base de film de zombie situationniste) que j'ai pu visionner augurent du meilleur pour la sortie du jeu.

## Il insulte mon clavier là, non ?

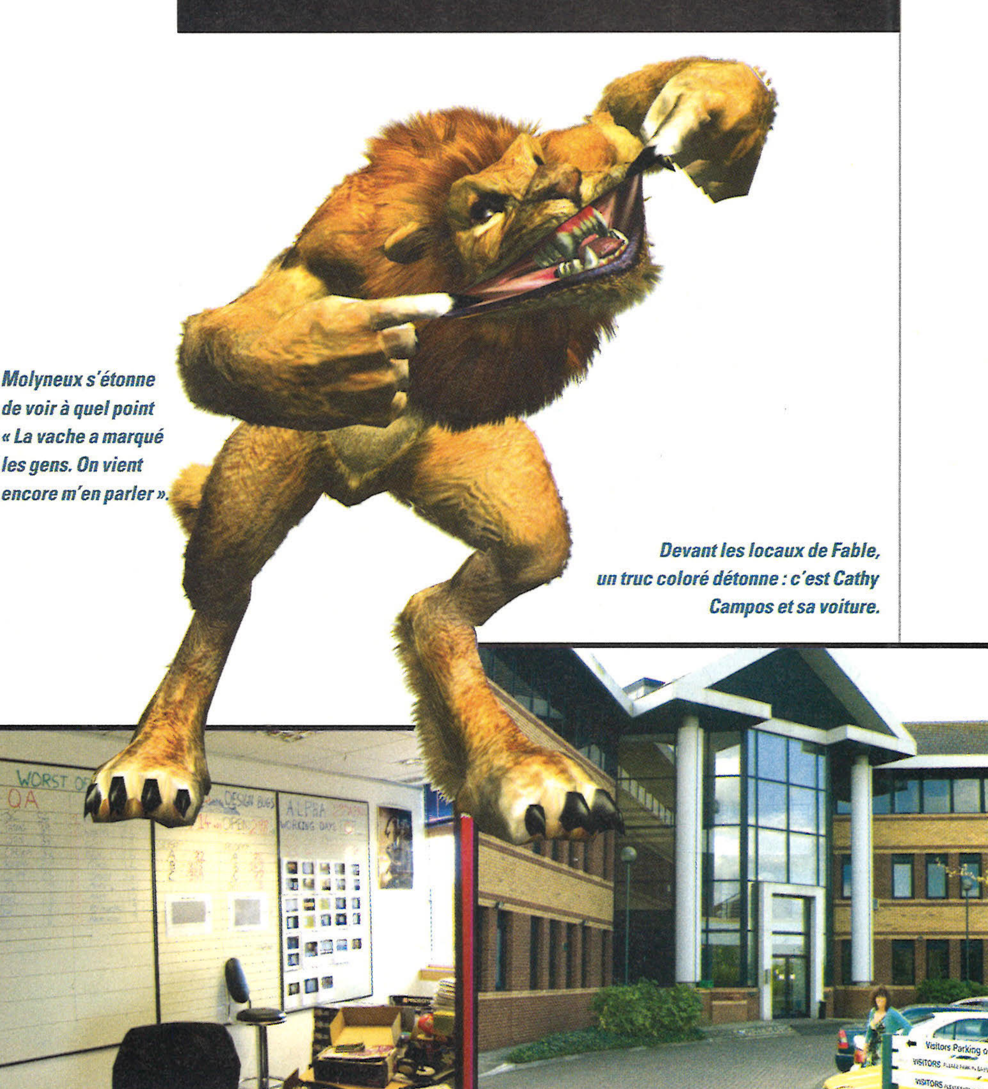
Coup de fil, il s'absente, suivi par Cathy, pas très contente que son boss et ami joue la provoc'. Elle sourit pourtant, le show du vilain garnement génial, elle le connaît depuis quinze ans. L'assistant en profite pour se confier : « Je viens aussi du Hardcore gaming. J'avais du mal à accepter certaines théories de Peter, mais crois-moi, au bout de quelques mois, j'étais convaincu ». Ses yeux brillants sont un panneau lumineux : Peter Molyneux reste un sacré coquin de gourou vidéo-ludique. Le maître revient d'ailleurs, il est temps de conclure la journée avec une bonne grosse interview des familles.
On a beau pouvoir faire se coucher ou lever le Soleil à volonté dans B&W, le temps nous nargue dans la vraie vie. Le taxi n'arrête pas de klaxonner, il attend depuis dix minutes. Alors qu'une douzaine d'employés font une pause, nous allons faire un dernier tour dehors avec Peter, prendre une photo au calme.
En contrebas, il me montre un bâtiment désert. « C'est là que nous avons codé Theme Park ». Derrière lui, les petits lionceaux du code rugissent en vue de l'E3, il faut boucler les démos dans les temps. Peter regarde le petit monde qu'il a pensé, créé et dirige encore de sa voix divine. Puis me confie, mi-frustré, mi-provocateur : « C'est trop bête que je n'aie pas eu le temps de vous montrer ma technologie de Modding trans jeux, c'est incroyablement révolutionnaire ». Peter vient de nous faire son dernier numéro de Molyneux pour la route, un petit rappel. Il allume une cigarette et me regarde, malicieux : « Supercoool , huh ? ».

## Fable : The Lost Chapters

Titre à la fois décevant (normal, vu la surmédiatisation que Molyneux et les frères Carter ont fait autour de leur projet) et excellent (l'un des plus sympathiques RPG action de ces dernières années), Fable arrive sur PC. Mêmes qualités, mêmes défauts et quelques bonus dignes d'un « Super double DVD Collector Extended Director's Cut » : de nouveaux territoires (plutôt orientés gros joueurs), monstres et quêtes feront leur apparition, histoire de tenter les joueurs Xbox qui ont aussi un PC. Cette version sera en gros plus difficile (enfin moins facile), plus jolie et un poil gonflée en caractéristiques techniques. Rien que de pouvoir y jouer en 1600x1200 et à la souris, ça va changer la vie de ceux qui ne supportent pas les textures floues sur téléviseur. Les développeurs se targuent du reste d'avoir profondément retravaillé l'interface et la jouabilité pour les adapter au clavier/souris et c'est plutôt réussi : évoluer dans ce monde rappelle maintenant tout bon RPG qui se respecte et c'est une bonne nouvelle. Devant le sourire satisfait des développeurs manipulant la chose, on les titille : « Et si on veut quand même jouer au pad ? ». Bon je sais, mais tout le monde a le droit de faire son lourd, non ?



*Molyneux s'étonne de voir à quel point « La vache a marqué les gens. On vient encore m'en parler ».*



*Devant les locaux de Fable, un truc coloré détonne : c'est Cathy Campos et sa voiture.*

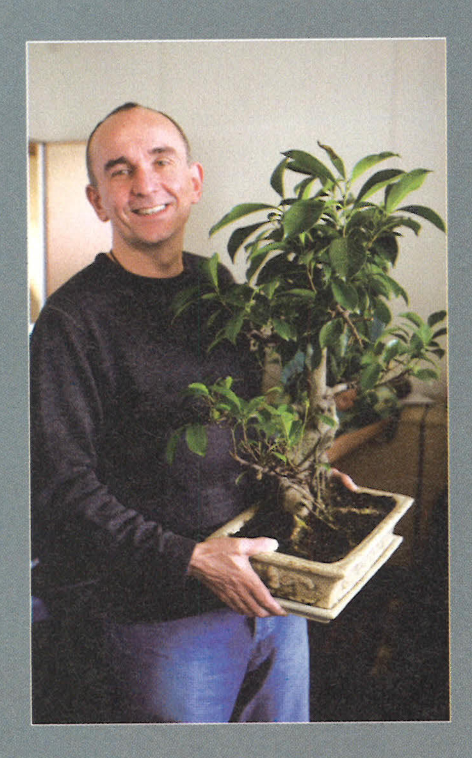


*Le niveau de détail encore plus saisissant. On passe sans sourciller d'une vue de l'île au cœur de la bataille.*



*Comme tout bon studio qui se respecte, Lionhead fait la part belle aux immenses paperboards.*

# Interview de Peter Molyneux



***Interviewer Peter Molyneux est toujours un plaisir. Pas uniquement pour son côté joueur et un poil polémique, mais peut-être parce qu'il a des choses intéressantes à dire.***

Joystick : Les concepts de base de vos jeux sont tellement énormes, comment faites-vous pour les digérer avec les contraintes techniques et de game design ?
Peter Molyneux : Tout part d'un concept. Black & White, ce sont des émotions à faire ressentir au joueur. Le faire passer d'un état de calme absolu à une excitation totale, lui faire ressentir la puissance de cette main de Dieu. Partant de ce contexte, nous nous demandons quels sont les mécanismes à mettre en œuvre pour amener à ces émotions. Nous les répertorions tous (il laisse tomber avec effet une pile de cahiers haute de cinquante centimètres). Puis une vingtaine de personnes jouent durant des centaines d'heures. Il faut alors faire un tri, rééquilibrer.

À vous entendre, j'ai l'impression que vous prenez plus de plaisir à créer un jeu qu'à y jouer. Vous devez détester couper dans vos idées…
Il faut savoir dire « non, je ne peux pas garder cette idée », même si c'est cruel, particulièrement quand on aime bien l'idée en question… Faire un jeu ou un film, c'est la même chose. Lorsque l'on tourne un long métrage, on ne tourne pas 2 heures d'images, mais des dizaines d'heures. Nous procédons de la même manière et cela prend du temps.

En parlant de temps et d'ajustements, beaucoup de studios expriment publiquement leurs craintes face aux consoles de la prochaine génération : hausse dramatique des coûts, baisse des délais… Comment faire pour que votre méthode reste viable ?
Je suis tout à fait d'accord. C'est pour cela qu'à Lionhead, nous avons une manière extrêmement réglementée de développer un jeu et, j'insiste sur le terme, même s'il peut choquer. Lorsque nous allons lancer un jeu, un « Think Tank » (groupe de réflexion) se forme. Pas plus de cinq personnes. Elles vont penser la base d'un concept durant des semaines, des mois s'il le faut, jusqu'à ce que le concept soit 100% viable. Ensuite, nous pouvons développer et trier. Cela ne coûte pas tant comparé à une production complète qui se lance sur un terrain pas assez balisé. De la méthode et de la discipline, tout l'inverse du développement de Populous en fait…

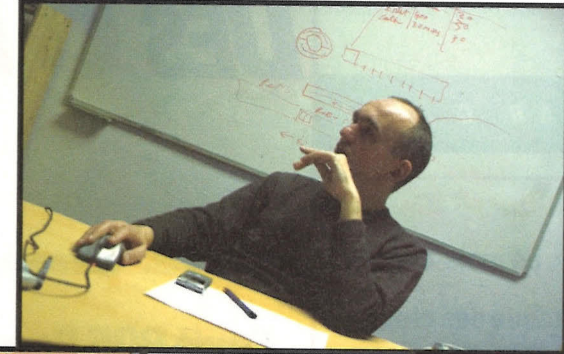
Cette époque plus amateur et spontanée vous manque parfois, non ?
Bien sûr ! À cette époque, nous venions au bureau en disant « Tiens, je veux faire ça, ajouter ce truc, essayer cette idée… » Et wow ! Miracle, tout se matérialisait si vite. Quelle drogue surpuissante (rire)…

Si vous deviez rejouer à vos jeux, lequel modifieriez-vous le plus et lequel ne bougerait pas ?
Powermonger était un RTS avant l'heure, mais l'interface a tout gâché. Le jeu que je garderais tel quel (il réfléchit)… Je dirais Syndicate, j'adore diriger ces petites factions, enrôler, tuer… J'aime également beaucoup Dungeon Keeper.

Et que pensez-vous du game design actuel, des tendances : si je vous dis WoW, Half-Life 2, Resident Evil 4…
Tout ce que je sais, c'est que les notions de FPS et RTS dans le futur seront totalement différentes. Croyez-moi…

# POP TEST

***Parce qu'à Joystick, on devrait tous être suivis par un psy, nous avons fait passer à Peter Molyneux un Psycho Pop Test : je te montre des images, dis-moi ce qui te passe par la tête. Parfois étonnant, toujours amusant, Sir Peter en a redemandé.***



*Ah, le meilleur jeu de stratégie au monde. Le jour où une intelligence artificielle pourra battre un humain au Go, un pas de géant sera fait…*



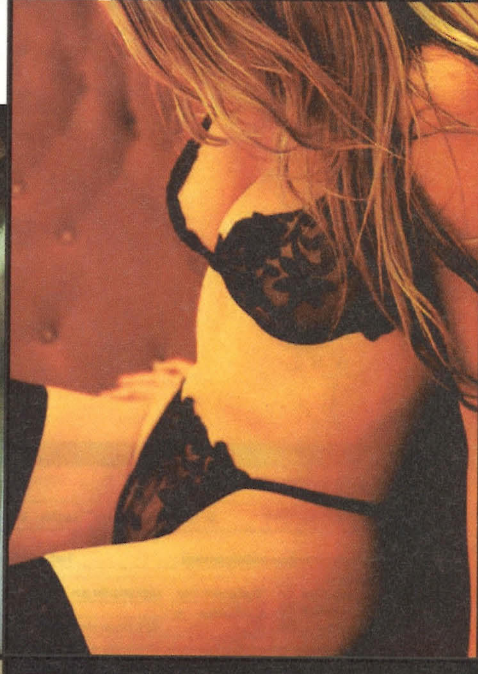
*C'est quoi ce jeu ? Ah, Dungeon Keeper 2 (il rit). Pfff, trop d'interface, trop d'interface…*



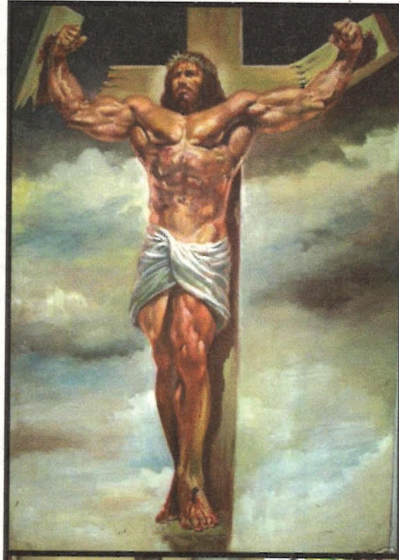

*Je finirai sûrement comme cela.*

*J'aimerais développer un Real video Game, à la manière de la Real TV, ce serait passionnant.*

*Ah, je ne sais plus ce que c'est que ce genre de choses. C'est quoi ça, Cathy ?*



*Humm, c'est vraiment impressionnant, un chef-d'œuvre…*





*Excellent, surtout le 1 qui accomplit un exploit de game design : l'absence de but. Will Wright est définitivement l'un des grands game designers de notre époque.*




*Excellent. Même s'il fait pencher le jeu vidéo vers l'excès.*

## Black & White 2

reprend les recettes de son prédécesseur : main divine, immense avatar plus ou moins autonome, populations à gérer. L'ergonomie « pas d'interface, tout à la souris » est ici poussée à son paroxysme. Et il semble que cela marche. Créer une ville ou gérer sa créature tout en espionnant le voisin se déroule assez naturellement. Là où Black & White 2 semble se démarquer, c'est sur son aspect guerrier, qui enchante Peter Molyneux : « Bien sûr que l'on peut gagner en prospérant, mais hey, on est Dieu, amusons-nous ». À la tête d'une armée, il crée des formations, fait bouger des centaines d'hommes, érige des remparts, prépare des sorts destructeurs. Il s'amuse comme un fou et comme prévu, son plaisir est contagieux. N'en déplaise cependant au gourou, on voit dès les premiers instants que B&W 2 n'ira jamais marcher sur les plates-bandes d'un Rome Total War ou d'un Warcraft. Mais le mariage RTS/GodSim est prometteur. Vivement une version jouable à tester sereinement à la maison.

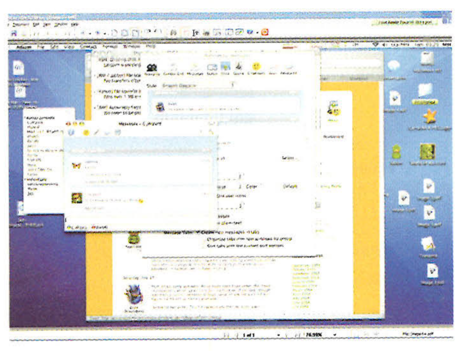
# DES UTILITAIRES À LA MODE

PAR C_WIZ

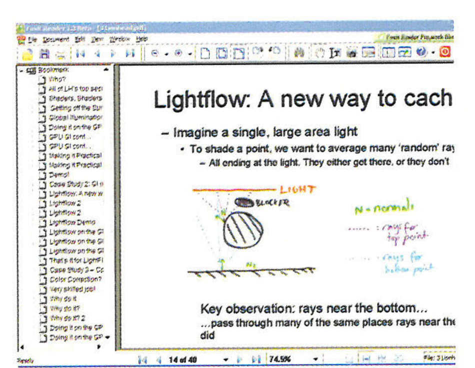
**Effet Star Wars ou pas, ce mois-ci nous avons le droit à l'attaque des clones. ACDsee, Forte Free Agent et Adobe Acrobat Reader, tous voient arriver des concurrents sérieux, gratuits et pleins de fonctionnalités bonnes à manger. Nous toucherons même le coté obscur de la force avec un logiciel qui manipule les priorités des processus sous Windows. Tellement obscur que même Microsoft ne s'y risque pas...**

## Foxit PDF Reader

Certains développeurs sont particulièrement sournois. Je pense par exemple à l'équipe d'Adobe qui s'est occupée des versions successives d'Acrobat Reader. Après une version 6 qui démarrait moins rapidement que le Photoshop du même éditeur à cause de multiples plug-in inutiles (un comble), ils ont résolu le problème dans la version 7 en pré-chargeant le logiciel en mémoire lors du démarrage de Windows. Beaucoup de Ram sacrifiée pour pas grand-chose, tout le monde ne passant pas sa vie à ouvrir des fichiers PDF. Si l'on ajoute que le téléchargement de la dernière version en date dépasse les 20 Mo, on se dit qu'il est temps de trouver une alternative. Et quelle alternative ! Foxit PDF Reader prend un malin plaisir à taper Acrobat là où ça fait vraiment mal. Pesant moins de 2 Mo, Foxit a l'outrecuidance de ne pas s'installer et de démarrer de manière instantanée. En soi c'est impressionnant, mais c'est à l'ouverture d'un fichier PDF que l'on sent la puissance avec un rendu ultra rapide et une navigation quasi instantanée. Il se tire plutôt très bien des fichiers complexes, y compris ceux qui usent et abusent d'images. Gratuit pour une utilisation non commerciale, Foxit PDF Reader vient se placer tout droit dans la liste des indispensables à toujours avoir sous la main.



**Un screenshot de MacOS X au format PDF natif, ça ne pose aucun problème à Foxit.**




**Rassurez-vous, le dessin kitsch au milieu est d'origine dans le document...**

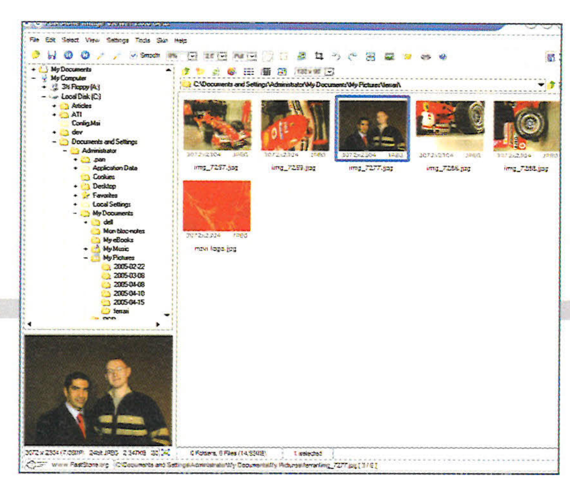
- VERSION : 2.06
- ÉDITEUR : Foxit Software
- LICENCE : www.foxitsoftware.com/pdf/

## Process Tamer

Depuis Windows NT, Microsoft a introduit un concept cher aux utilisateurs d'Unix, celui des priorités. L'idée est simple, nous disposons d'un seul processeur sur lequel on fait tourner en simultanée de multiples programmes. Problème, les tâches qui tournent sur nos PC ne sont pas toutes aussi critiques. On préférera par exemple que le processeur s'attarde un peu plus particulièrement sur une gravure de DVD que sur sa messagerie instantanée. Si certains logiciels savent mettre à profit cette fonctionnalité pour se mettre en valeur automatiquement, le support des priorités reste très limité au sein du système d'exploitation : il faudra passer par le gestionnaire de tâches pour les changer à la main. Résultat, toutes nos applications tournent au même « niveau » et si l'une vient à s'emballer, elle va bloquer toutes les autres et il sera difficile de reprendre la main sur le système. Process Tamer apporte une solution originale au problème en réduisant de manière progressive et automatique la priorité des tâches qui consomment trop de temps processeur. Un gendarme bien utile qui acceptera d'exclure certaines applications comme les jeux pour éviter tout problème. Une alternative gratuite aux proces-

**Les dernières versions bêta de Desktop Sidebar ayant une forte tendance à planter, un clic suffit à les rappeler à l'ordre.**

- VERSION : 2.00.15
- ÉDITEUR : Mouser
- LICENCE : www.donationcoder.com/Software/Mouser/proctamer/

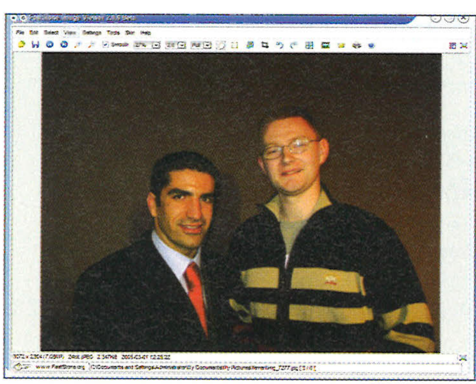


Un petit air de déjà vu...

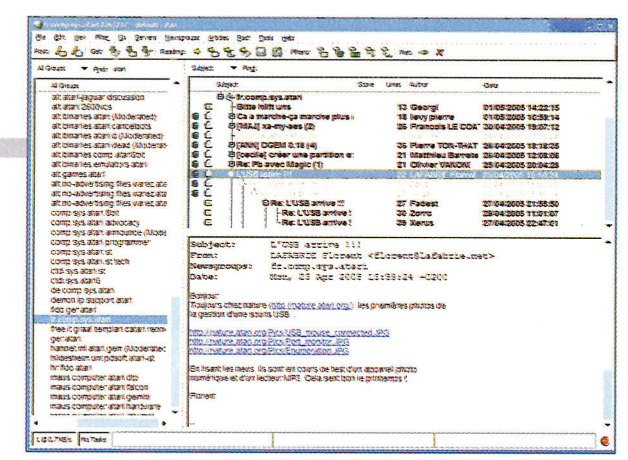
# FastStone Image Viewer

- VERSION : 2.06
- ÉDITEUR : FastStone Soft
- LICENCE : www.faststone.org/

Après une version 6 fortement décriée, ACDsee nous est revenu il y a quelques mois avec une version 7 qui a goûté tel un coureur du Tour de France à la joie des produits dopants. Simple, fonctionnel et de nouveau ultra rapide, le seul défaut qu'on pourrait lui trouver est de ne pas être gratuit. Côté alternative pour radins, on connaissait jusque-là IrfanView, un logiciel très rapide qui pèche surtout par son interface conçue à l'époque de Windows 3.1. Après des mois de recherche, je tiens enfin une visionneuse d'images gratuite qui ne vous brûle pas les yeux quand vous la regardez. Un petit challenger qui s'appelle FastStone Image Viewer. Les auteurs ont bien compris la tendance actuelle en proposant de multiples skins pour leur application. Une fois lancé, on retrouve l'interface qui a fait le succès d'ACDsee à savoir une arborescence et une prévisualisation à gauche de l'écran, accompagné d'une liste de vignettes sur la droite. Mode plein écran, zoom anti-aliasé et support de multiples formats, on retrouve là aussi les fonctionnalités qui ont fait la renommée du grand concurrent payant. Certains allant même jusqu'à dire qu'il a gardé l'esprit originel des premiers ACDsee. Un débat qui ne manquera pas d'animer vos conversations sur la plage, je n'en doute pas. Nos lecteurs philosophes et néanmoins amis se demandent peut-être quelle est l'image qui se cache derrière le nom de la société éditrice, Fast Stone. Rapide comme une pierre ? Dans mon esprit, ça ne va pas très vite une pierre. Et c'est pareil pour cet utilitaire qui, malgré des fonctionnalités hors pair, pèche clairement par une lenteur d'exécution choquante. Non seulement la génération des vignettes se fait copieusement attendre, mais c'est identique pour le chargement des images en mode plein écran qui se fait même progressivement ! On n'avait pas vu cela depuis cette époque reculée où l'on parlait de bauds pour la vitesse des modems. Cela ne nous empêchera pas de garder un œil sur cet utilitaire prometteur, en espérant qu'il nous fasse loucher...



Visualisation en mode fenêtré, un filtre est automatiquement appliqué au redimensionnement de l'image.

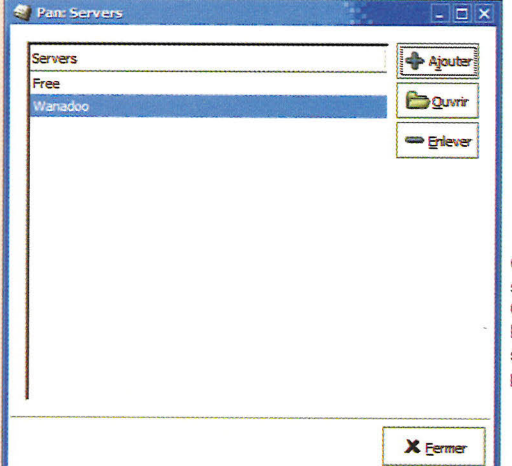


2005, le support de l'USB arrive sur Atari. J'ai bien fait de switcher sur PC...

# Pan

- VERSION : 0.14.2.91
- ÉDITEUR : Charles Kerr
- LICENCE : http://pan.rebelbase.com/

Tester les clients de newsgroups, j'avoue, c'est une passion. Après l'excellentissime NewsLeecher, clairement axé sur la gestion des fichiers binaires voici venir Pan. Malgré un nom ridicule et des origines linuxiennes, Pan est loin d'être une catastrophe. Certes, il utilise GTK, bibliothèque graphique de l'interface Gnome sous Linux dont l'ergonomie est douteuse, mais passons sur ce détail pour nous intéresser à son fonctionnement. Les vieux de la vieille verront une ressemblance certaine avec Free Agent de Forte, référence en son temps dans les années 90. Les principales fonctionnalités sont à l'appel comme le fonctionnement en ligne et hors ligne pour ceux qui n'auraient pas non plus changé de modem depuis 10 ans. Recherche, tri et suivi de newsgroups ou organisation en threads, tout y est pour notre plus grand bonheur. Histoire d'être à la page, on retrouve quelques fonctionnalités au goût du jour comme la gestion de multiples serveurs de manière totalement transparente ainsi que les multiples formats d'encodage pour les fichiers binaires. Sans révolutionner le genre, Pan ravira ceux qui s'intéressent à autre chose sur les newsgroups que les hiérarchies alt.binaries. Du tout bon.




Gestion de multiples serveurs de news. On peut même choisir le nombre de connexions simultanées à utiliser par serveur.



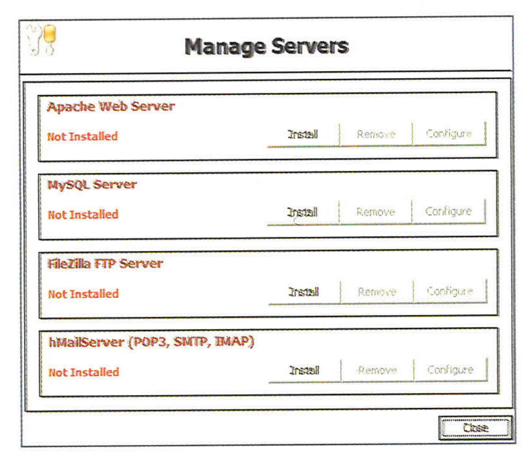
# Des Utilitaires à la Mode

PAR C_WIZ

## NetServer

- VERSION : 0.1
- ÉDITEUR : Hugo Violante
- LICENCE : http://netserver.sourceforge.net/

Avec une connexion ADSL permanente, on est vite tenté d'installer sur sa machine des serveurs. Web, FTP, SQL ou encore mail, le monde de l'open source offre un tas de solutions toutes plus complexes à configurer les unes que les autres. On trouve bien sûr quelques exceptions comme le fameux EasyPHP qui apportait en trois clics Web et base de données. NetServer pousse le bouchon encore plus loin en proposant un package prêt à l'emploi avec serveur Web (Apache, PHP, PHPMyAdmin), FTP (FileZilla), SQL (MySQL) et même Mail (hMailServer). Mention particulière au peu connu hMailServer qui permet de consulter ses mails de n'importe où via une interface Web. En six clics, on fait le tour de la configuration. Un petit bijou de simplicité qui réjouira tous ceux qui n'aiment pas passer des heures à faire marcher telle ou telle fonctionnalité.




**Plus que quatre clics pour configurer tous les serveurs... Facile.**

## ScrapBook




**Vu sur Telestar.fr, Katie Holmes et Tom Cruise ! Je vais avoir du mal à m'en remettre...**

Le côté fortement extensible de Firefox donne des idées à nombre de développeurs. ScrapBook en est un excellent exemple. Sous la forme d'une SideBar développée par des universitaires japonais, il vous permet de conserver sous la main des copies de pages web, des liens et même des extraits par simple copier/coller. On peut ensuite organiser ses données sous la forme d'une arborescence bien pratique pour trier le tout. Bien entendu, une fonctionnalité de recherche dans les pages sauvées vient compléter le tout pour mieux enfoncer le clou et l'on peut, comble du summum, éditer le contenu à la volée. Un outil résolument pratique pour garder sous la main les informations intéressantes que l'on croise sur la Toile. Un must.

- VERSION : 0.14.2.91
- ÉDITEUR : Murota Laboratory
- LICENCE : http://amb.vis.ne.jp/mozilla/scrapbook/

## Top Utilitaires de la rédac

- **Lecteurs vidéo :** BSPlayer 1.22, Media Player Classic 6.4.8.4, VLC 0.8.1
- **Lecteurs audio :** iTunes 4.7.1, Winamp 5.08d, Foobar 2000 0.8.3, Deliplayer 2.50
- **Mailreaders :** Outlook 2003, Mozilla Thunderbird 1.0.2
- **NewsReader :** Pan 0.14.2.91, Newsleecher 2.3, Xnews 6.12
- **Pagers Internet :** Trillian Pro 3.1, Miranda 0.4, MSN 7
- **Anti-lourds :** Spamihilator 1.0 beta, POPFile 0.22.2, AdAware 6.5, HijackThis 1.99.1
- **Downloaders :** FlashGet 1.65, WinBITS 0.8.2
- **Customisation :** Desktop Sidebar 1.05.90, StyleXP 3.04, Y'Z Dock 0.8.3, MobyDock DX 0.87b
- **Clients FTP :** FlashFXP 3.1.14, FileZilla 2.2.13b, SmartFTP 1.0.985
- **Browsers Web :** Mozilla Firefox 1.03, Netcaptor 7.5.4
- **Browsers d'images :** ACDsee 7.0.102, Xnview 1.74, FastStone 2.06
- **Tweakers :** X-Setup Pro 7.0, Startup Control Panel 2.8, Customizer XP 1.8.5



# Quoi de Neuf

par Caféine



Séduisante mais peu pratique à l'usage, l'interface du 7710 déçoit.

## Nokia 7710

Oubliez le Nokia 9500 Communicator (Joy 169), voici le vrai modèle haut de gamme pour le geek branché. Celui qui ne bosse pas, mais aime avoir un gadget multifonction dans la poche. Les caractéristiques hardware et software de ce mobile sont impressionnantes : triband, GPRS/EDGE, 189g, écran en 640 x 320 et 65 000 couleurs, appareil photo capable de faire du 1152 x 864, capture vidéo et audio, Bluetooth, lecteur audio (support du MP3, AAC, Realaudio 7 et 8, Wav, Midi, AMR), Radio FM, gestion des VPN pour se connecter en entreprise… La liste ferait une page complète et il est clair que ça n'a pas chômé chez Nokia. Basé sur l'OS Symbian Serie 90, ce téléphone vous laisse en plus 90 Mo de mémoire libre pour vos applications, sans compter la carte MMC 128 Mo fournie. Évidemment, la connectivité PC est au rendez-vous, en USB ou Bluetooth.
À l'usage, la première constatation est que l'écran est fantastique. Les couleurs sont superbes, la lisibilité est excellente. Mais bon sang, que c'est lent. Le P900 de SonyEricsson n'est pas un foudre de guerre, mais on s'y fait (surtout vu son âge). Le 7710 arrive à être encore plus lent au lancement d'applications similaires comme Worldmate. Dans l'ensemble, comptez 3 secondes de lag pour voir cet escargot réagir à la moindre interaction. Horrible.

### Jeu de paume

La prise en main à l'horizontale est très perturbante et pas franchement pratique. Certes, la lisibilité des applications (web, textes, etc.) est largement meilleure, mais l'utilisation requiert vos deux mains pour la moindre opération, ce qui peut être vite pénible. Et je ne parle pas d'une utilisation en voiture… Après tout ça reste le premier modèle Nokia à écran tactile et stylet, il leur reste des choses à apprendre. Plein. Mais la roue multifonction d'un P900 manque cruellement pour les opérations de base. L'interface est correcte sans plus, mais bénéficie d'une bonne gestion du multitâche et surtout dispose d'une reconnaissance d'écriture excellente, qui peut switcher en clavier virtuel très facilement.
Le navigateur intégré (basé sur Opera) reste également très perfectible. Même si une upgrade est toujours possible, dans sa forme actuelle, il est plus proche du gadget que d'autre chose. D'une lenteur exaspérante, il n'est en plus pas capable d'afficher 1 site sur 2 sur mon appareil de test. Ça sent le bug… Il panique sur certaines feuilles de style pourtant pas méchantes et affiche du coup une superbe erreur totalement incompréhensible. Même le P800 fait mieux depuis des années. Booo !

### Tout à jeter ?

Au milieu d'un océan de manques ou de choix absurdes (pourquoi des captures en Realvideo pourri, POURQUOI ?), on trouve pourtant quelques perles rares. Visual Radio par exemple, une excellente application pour écouter la radio (le kit main libre fait visiblement office d'antenne). Ça fonctionne bien, la qualité audio est très bonne, mais les radios compatibles (affichage des morceaux, etc.) n'ont pas l'air d'exister chez nous. Tant pis. On trouve même des ovnis comme TypePad, qui permet de blogger sur le service du même nom depuis le 7710. Ça ne rattrape malheureusement pas la synchronisation catastrophique avec Outlook. Frustration est le mot qui convient le mieux à ce produit. Nokia s'évertue à faire dans l'original, avec un certain succès sur le 7710, mais laisse passer des erreurs de conception grossières : qui a validé l'utilisation d'un CPU aussi poussif sur cette machine ? Qui a oublié qu'un téléphone doit aussi se manier d'une main ? Il serait peut-être temps de flinguer la N-Gage et de refaire des vrais téléphones messieurs, non ? Elles ne vont pas revenir toutes seules les parts de marché…

Fabricant : Nokia
Site Web : **www.nokia.fr**
Prix : Environ 650 euros TTC sans abonnement



L'ergonomie reste encore **un gros mot pour Nokia.**





Ahhh, Evangeline Lilly... Elle a même redonné goût à la vie à C_Wiz qui ne décroche plus de Lost, une excellente série TV américaine.

# DVX-POD 7010

Avec son look blanc qui rappelle furieusement l'iPod et un nom bizarrement proche, on imagine bien que les créateurs du lecteur multimédia DVX-POD espèrent un succès approchant, ne serait-ce qu'une fraction de celui du produit phare d'Apple. Je ne voudrais pas leur briser le moral mais s'il y a du potentiel, c'est encore loin d'être gagné. Commençons par les points forts avec, en premier lieu, un écran au format widescreen agréable : grand (17 cm de diagonale, 740 x 480 de résolution max), il offre une image de bonne qualité et un ratio taille d'appareil/taille d'image jamais vu dans cette catégorie. Il n'a pas le rendu des couleurs exceptionnel de celui de la PSP, mais ne pinaillons pas. Le disque dur de 20 Go paraît en revanche un peu petit vu l'utilisation prévue, surtout qu'on le remplit assez vite grâce à une interface USB 2.0 qui ne roupille pas. Le DVX-POD 7010 reconnaît de nombreux formats de vidéos : DivX 3.11/4.x/5.1/5.2, WMV, MPEG-4 et QuickTime 6 . Le support du XVID est aussi annoncé, mais il restait très aléatoire dans mon firmware de test. Certaines vidéos furent totalement récalcitrantes au DVX-POD. Heureusement, les mises à jour de l'OS de ce produit sont très faciles à réaliser. En fait, le gros problème de cette boîte à images qui bougent est ailleurs : si votre encodage est dans une résolution un peu élevée, on perd en fluidité assez rapidement. En prime, l'interface assez rustique n'est d'aucune aide quand ça part en vrille : le lecteur se contente de clignoter en revenant sur le menu, en boucle. Le reste est du même genre : on a droit à un menu qui permet de naviguer entre les fonctions lecture photo (JPEG, GIF et BMP), MP3 (WMA aussi reconnu), enregistrement vidéo (d'assez mauvaise qualité malheureusement), setup, etc. Mais dans le cas de la lecture de médias, on tombe toujours sur le haut de l'arborescence du disque dur, quel que soit votre choix d'icône, ce qui est ridicule. D'une manière générale, la navigation est simple, mais pourrait être beaucoup mieux conçue et l'interface mériterait un design plus recherché. Avec une autonomie de 10 heures en audio qui chute à 3 heures en vidéo, ce produit rate son pari et risque d'avoir du mal à se faire une place au soleil sur le marché des lecteurs multimédias mobiles.

Fabricant : MobiNote
Site Web : **www.morextech.com**
Prix : Environ 500 euros TTC

*A Tale In The Desert*

## TU PRENDS TES AFFAIRES ET TU SORS !

Événement majeur et plutôt cocasse dans A Tale In The Desert, un joueur élu Demi-Pharaon a banni, du jeu, un de ses coéquipiers. Il faut savoir que dans ce MMO, le Demi-Pharaon est une personne élue par d'autres joueurs dont l'unique pouvoir en sa possession est de bannir, donc interdire à quelqu'un de jouer de nouveau avec son compte. Depuis le lancement de ce titre il y a deux ans, c'est le premier événement de ce genre. Chose amusante, le joueur banni a brûlé la maison de sa guilde avant de quitter le jeu. C'est sa femme virtuelle qui a demandé au Demi-Pharaon d'exiler son mari. Même dans un monde persistant, les problèmes de couple ce n'est pas beau à voir.





## ÉDITO

**L'EXTENSION CHRONICLE 3 POUR LINEAGE II EST ENFIN SORTIE ET APPORTE UN JOLI LOT DE NOUVEAUTÉS, QU'ON VA SE FAIRE UN PLAISIR DE VOUS DÉTAILLER. SI VOUS ÊTES PLUTÔT ACCRO À WOW ET QU'IL VOUS MANQUE LE DOIGTÉ D'UN DIEU DU COMMERCE, ATOMIC VOUS A AUSSI CONCOCTÉ UN PETIT GUIDE : TOUT POUR FAIRE FORTUNE À L'HÔTEL DES VENTES !**

*The Soulkeeper*

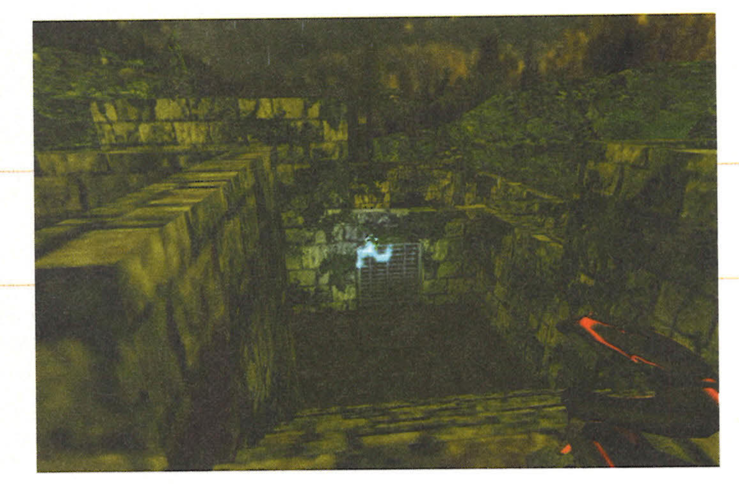
## REIGN OF FIRE



Tout un tas de nouvelles captures d'écran viennent égailler le site officiel du mod Soulkeeper, réalisé avec le moteur de Unreal Tournament 2004. Dans un univers médiéval fantastique les joueurs devront s'affronter lors de combats axés essentiellement sur l'affrontement de mêlée. Sachez que Soulkepper devrait proposer six races différentes réunissant cinq classes chacune, tout un programme. Tout ça s'annonce plutôt pas mal mais aucune date de sortie n'est encore annoncée, il faut dire que le développement de ce mod n'a pas dépassé les 20 %. Vous pouvez néanmoins vous délecter des nombreux screenshots postés sur le site www.thesoulkeeper.com, ils valent vraiment le détour.







*Stargate*

## LA PORTE DES ÉTOILES

Stargate TC n'est autre qu'une Total Conversion développée avec le moteur d'Half-Life, l'original, ce qui ne nous rajeunit pas. À l'heure où ces lignes sont écrites, seule la version multijoueur de Stargate a été mise en ligne. Vous avez donc le choix entre deux équipes, Goa'uld et Tau'ri, ainsi que l'accès à différentes classes et armes. Chaque camp dispose d'objectifs différents qu'il faut évidemment réussir à accomplir. Naturellement, tout l'environnement est fait pour nous plonger dans l'univers de la série télé. D'ailleurs, à cause d'une sombre histoire de licence, il est peu probable que l'équipe continue l'amélioration de son mod dans les mois à venir, mis à part pour corriger les quelques bugs présents dans la version 1.0. Ces talentueux amateurs vont très certainement se diriger vers d'autres projets basés sur des moteurs beaucoup plus récents et surtout en faisant attention aux problèmes de droits éventuels. Un indice les gars, évitez de faire un simulateur de Spiderman, Marvel ne rigole pas en ce moment. Pour goûter aux joies de ce mod, téléchargez-le sur le site officiel : www.stargatetc.com.

*City of heroes*

## TAPEZ SUR VOTRE VOISIN

En beta-test depuis plusieurs semaines, le quatrième épisode de City of Heroes a enfin débarqué sur les serveurs européens et US. Au programme, on peut remarquer l'arrivée de nouveaux costumes et la possibilité de changer la morphologie de son personnage. De nombreux pouvoirs ont aussi été modifiés afin d'équilibrer davantage les différents personnages. Un équilibre qui arrive à point nommé puisque les arènes font leur apparition. Il s'agit tout simplement d'endroits servant à exercer ses talents lors de combats en PvP. Bien entendu, tout ça se déroule dans la bonne humeur en attendant patiemment les batailles acharnées qui auront lieu avec l'arrivée de l'extension City of Villains. Mister Coquin est déjà tout excité à l'idée de malaxer de vilains garçons dans ses bras puissants.

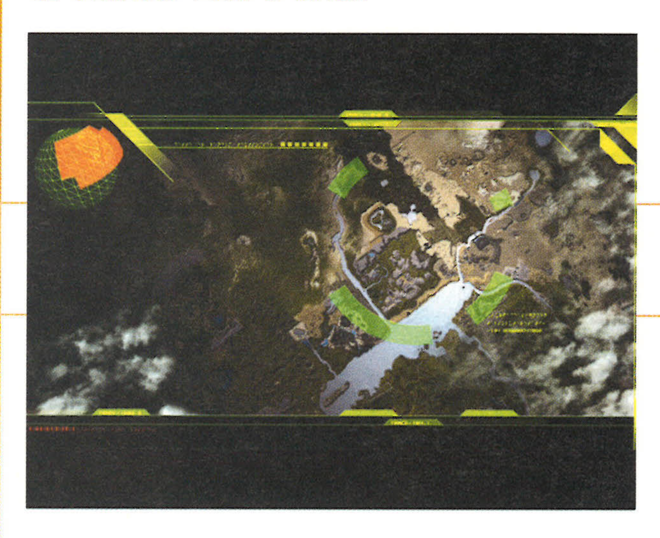






*Anarchy online*

## SE PRÉPARE POUR L'HIVER



L'air de rien, Anarchy Online suit son petit bonhomme de chemin en se dotant d'une troisième extension nommée Lost Eden. Le scénario prend logiquement place après celui d'Alien Invasion. Les humains réussissent donc à repousser les extra-terrestres en bâtissant des stations spatiales servant à bombarder les camps Aliens. Malheureusement cette nouvelle puissance de feu réveille la discorde entre Omni-Tek et Rebelles qui s'affrontent une fois de plus pour le contrôle de la planète. Ce scénario sert d'excuse pour l'implémentation d'un nouveau système de PvP et l'ajout de donjons prévus pour les raids. Les deux factions devront donc s'affronter pour le contrôle des stations et pourront prendre d'assaut les dernières bases aliens ainsi que le vaisseau mère. Détails sympathiques, cette extension ajoute les Mechs, d'énormes robots pilotés par les joueurs, ainsi que de nouveaux objets, quêtes et sorts. Bref, tout ça s'annonce plutôt bien et devrait débarquer pour le début de l'hivers 2005.

*Pirates des Caraïbes*

## ÇA SENT LE SAPIN

Une rumeur concernant le lancement d'un MMO nommé Pirates des Caraïbes circule. Les studios Disney auraient annoncé la nouvelle, mais aucune info n'a été donnée quant au studio de développement qui serait chargé de ce titre. Il ne reste plus qu'à s'armer de patience pour voir si ce projet ne tombe pas à l'eau dans les mois ou années qui viennent. Quoique, ça ne vous plairait pas de voir des milliers de clones de Johnny Deep se battre sur un bateau ? Moi, tant qu'il y a une Kiera Knighley, ça me va.

*Mourning*

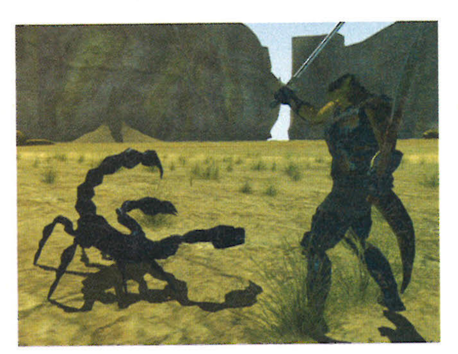
## MMO DE GEEKS

Avis aux amateurs, le MMO Mourning qui était en beta-test il y a peu de temps est enfin disponible. Le client peut être téléchargé (www.realmsofkrel.com) gratuitement mais il est nécessaire de se procurer une clé d'activation valant 19.95 dollars pour s'immerger dans ce nouveau monde persistant. Rappelons que Mourning propose un univers médiéval fantastique dans lequel se mêlent orcs, elfes, nains ou encore humains et possédant un gameplay tout aussi classique. La grande nouveauté apportée par ce titre se situe au niveau de l'artisanat. Contrairement aux autres titres du genre, vous ne fabriquez pas des objets grâce à des recettes précises. En fait, il est possible de proposer aux développeurs les armes ou armures que vous auriez éventuellement réalisées grâce au logiciel 3Dsmax ou Maya. Reste à espérer que vos créations soient intégrées dans le jeu. L'idée s'avère plutôt judicieuse et devrait permettre de voir tout un tas d'objets nouveaux réalisés par des développeurs bénévoles. Bravo les gars ! À quand le : crée toi-même ton MMO ?



*SOE Exchange*

## LA VENTE D'OBJETS VIRTUELS LÉGALISÉE ?



Il n'y a pas si longtemps, tout le monde entendait Sony Online Entertainment proclamer haut et fort sa ferme intention de lutter contre la vente d'objets virtuels. Désormais, SOE change son fusil d'épaule en créant son propre système de vente pour Everquest II, nommé Station Exchange. Ce qui veut dire que Sony gèrera lui-même la vente d'objets et de personnages sur des serveurs dédiés. Aucun détail sur le fonctionnement réel de ce procédé n'a encore été annoncé. Mais sachant que cette annonce va mettre de l'huile sur le feu auprès de la communauté, John Smedley, big boss de SOE, s'est déjà justifié quant à son choix. Tout d'abord, Sony a constaté que bon nombre de joueurs étaient intéressés ou du moins pas dérangés par ce genre de transactions. Ensuite, même si ce business est interdit par SOE, ça n'empêche pas ces transactions d'exister. Du coup, SOE doit gérer du travail supplémentaire afin de régler tous les problèmes liés à la vente d'objets. Enfin, Sony pense que cela pourrait déboucher sur un nouveau modèle économique, comme ça peut être le cas pour certains MMO asiatiques avec leur système Free2play. En gros, aucun abonnement n'est requis mais les joueurs doivent débourser des vrais brouzoufs lorsqu'ils désirent des objets pour équiper leur personnage. Évidemment, cette annonce a provoqué un débat houleux sur de nombreux forums. Seul l'avenir nous révélera les conséquences de ce choix. Quoi qu'il en soit, les créateurs de DAOC (Mythic Entertainment), pensent que l'idée n'est pas bonne du tout et l'ont fait savoir dans un communiqué sans équivoque.
Outre cette annonce explosive, SOE prévoit la sortie de la première extension pour EQ2 début septembre. Intitulé Desert of Flames, cet add-on apportera son lot de nouveaux territoires, objets, monstres, etc. Le niveau maximum sera repoussé pour atteindre 60 et on notera l'arrivée d'arènes dédiées au PvP. Champagne !

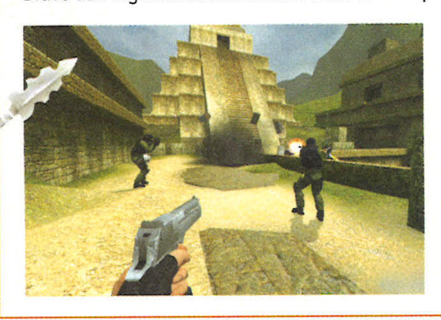




*LAN Party*

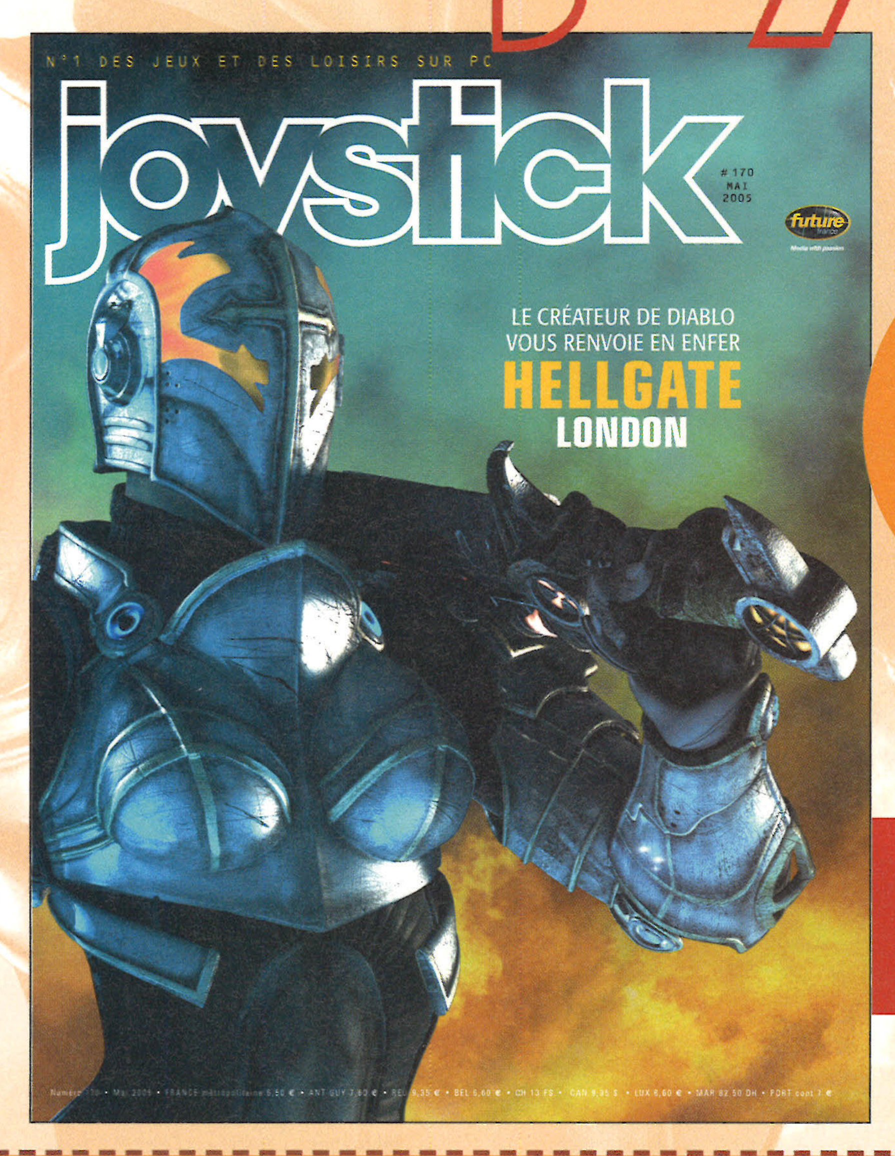
## LES JOUEURS ONT DU COEUR

GameISC a organisé début mai la quatrième édition de la T-Lan en plein cœur de Paris. Plus de 400 joueurs se sont réunis sur les deux disciplines officielles suivantes : Counter-Strike et Warcraft III. De nombreuses animations étaient ouvertes au public, comme les stands console où il était possible de jouer à PES4, Dance Dance Revolution ou encore Gran Turismo 4. Outre le fait que cette LAN soit homologuée par cyberleague et qu'elle serve de qualification pour la coupe du monde, il faut savoir qu'elle est organisée à but caritatif. C'est-à-dire que tous les bénéfices serviront à acheter des jeux pour les pré-ados et ados de l'Espace Plein Ciel de l'hôpital Necker – pour enfants malades. Bravo aux organisateurs ! Rendez-vous l'année prochaine pour ceux qui auraient loupé l'événement.





# ABONNEZ-VOUS ! à joystick




**2 ANS**
**22 NUMÉROS**

pour vous **69 €** seulement

soit **52 %** de réduction

**1 an**
**de lecture gratuite !**

** Dans la limite des stocks disponibles

## BULLETIN D'ABONNEMENT

**À renvoyer accompagné de votre règlement dans une enveloppe affranchie à : Joystick / service abonnements - 18-24, quai de la Marne - 75164 Paris Cedex 19**

❑ Oui, je m'abonne à **Joystick** pour 2 ans - 22 n° au prix de **69 €*** au lieu de 143 € **SOIT UNE ÉCONOMIE DE 52 %**

**JE CHOISIS LA VERSION** ❑ **CD OU** ❑ **DVD**

Je joins mon règlement à l'ordre de **Joystick** par :
❑ Chèque bancaire ou postal
❑ Carte bleue n° |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|
Expire le : |_|_| |_|_| cryptogramme |_|_| |_|_|
Date et signature obligatoires (parents pour les mineurs) :

Nom : ..........
Prénom : ..........
Adresse : ..........
Code Postal : |_|_|_|_|_|
Ville : ..........
Date de naissance : |_|_| |_|_| |_|_|
e-mail : ..........
Téléphone : |_|_| |_|_| |_|_| |_|_| |_|_|

Quelle console utilisez-vous ? ❑ Playstation ❑ Game Cube ❑ Game Boy Advance ❑ X-Box De quel matériel informatique disposez-vous ? ❑ PC ❑ Mac

PM71

** Vous pouvez acquérir séparément chaque n° de Joystick au prix unitaire de 6,50 € (01/01/05).Offre valable pour les nouveaux abonnés jusqu'au 30/06/2005, en France métropolitaine. Autres pays nous contacter au 01 44 84 05 50 (Fax 01 42 00 56 92) ou par mail abofuture@dipinfo.fr. Conformément à la Loi informatique et Liberté du 6 janvier 1978 (Article 27), vous disposez d'un droit d'accès et de rectification des données vous concernant, en écrivant à notre siège social. Par notre intermédiaire, vous pourrez recevoir des propositions d'entreprises partenaires. Si vous ne le souhaitez pas, cochez la case suivante ❑*

## Star Wars Galaxies

# RAGE OF THE WOOKIES

**NOUVELLE EXTENSION, NOUVEAU CONTENU MAIS PAS DE NOUVEAUX JOUEURS. MESSIEURS DE CHEZ LUCAS, IL VA FALLOIR FAIRE UN PEU MIEUX POUR ATTIRER DES ABONNÉS ET GARDER CEUX QUI N'ONT PAS ENCORE QUITTÉ LE NAVIRE.**




Comme à l'accoutumée, les Jedi sont de véritables phénomènes de foire que l'on s'empresse de photographier lorsque l'on en croise un.

Après avoir implémenté les combats spatiaux avec l'add-on Jump to Lightspeed, Star Wars Galaxies se met au vert avec sa nouvelle extension : Rage of the Wookies. Une nouvelle planète nommée Kashyyyk sur laquelle vous userez vos semelles fait son apparition. Plaine, montagne et forêt sont les principaux environnements dans lesquels vous évoluerez. On prend plaisir à se balader parmi les Wookies afin de découvrir les nombreuses nouvelles quêtes disponibles. De ce côté-là, LucasArts a fait un effort puisque les objectifs sont désormais nettement plus scénarisés et permettent de visiter des endroits habituellement inaccessibles. Outre les coins terrestres, Kashyyk possède évidemment sa zone spatiale qui permet aux joueurs de faire chauffer les turbo-lasers, assis aux commandes de leurs vaisseaux. Dans le but évident de pulvériser les autres pilotes virtuels...

### UNE EXTENSION ALLÉGÉE

Il y a tout de même deux nouveautés particulièrement prisées par les joueurs. Premièrement, on peut remarquer la possibilité de miner dans l'espace. Pour ce faire, il suffit de s'approcher d'un astéroïde afin d'utiliser le laser de forage qu'il est possible d'installer sur tous les types de vaisseau. Faites tout de même attention



Il n'est pas bon d'être rebelle dans le coin !

à la charge que peut supporter votre engin spatial car il est également nécessaire de posséder un container afin de stocker le minerai extrait. Deuxièmement, votre personnage a enfin la possibilité d'être amélioré grâce à des implants cybernétiques. Ces derniers augmentent vos talents de combattants en faisant, par exemple, progresser vos chances de toucher avec votre arme.
Sachez également que ceux qui ont pré-commandé Rage of the Wookies ont la chance de posséder un Varactyl, la monture d'Obi-Wan Kenobi dans Episode III. Ces privilégiés peuvent d'ailleurs chevaucher cette bestiole alors que les autres devront accomplir une quête spéciale pour posséder leur Varactyl en simple



Petite visite touristique de la nouvelle planète à dos de lézard.

familier. Dommage pour eux ! Malgré tous ces ajouts appréciés par la communauté, LucasArts aurait sûrement pu s'abstenir de vendre ces nouveautés par le biais d'un add-on.
Une seule planète, aucune nouvelle race ou classe. C'est tout de même un peu léger surtout qu'il faut impérativement posséder Jump to Lightspeed pour profiter du contenu proposé par Rage of the Wookies. Ce n'est pas avec ça que Star Wars Galaxies arrivera à retenir ses abonnés. Il serait peut-être temps de penser à offrir du contenu gratuit à vos fidèles, messieurs de LucasArts, non ?

CYD



### COMBAT UPGRADE

**Quelques jours avant la sortie de Rage of the Wookies, un patch implémentant le système de Combat Upgrade a été mis en ligne.
Ce nouveau système permet de rééquilibrer l'ensemble des classes afin que les affrontements deviennent plus intéressants. L'objectif a été, dans l'ensemble, atteint même si quelques joueurs râlent en voyant leur personnage être un peu moins puissant. Classique.**

*World of Warcraft*

# BATTLEGROUNDS

**ON NE LES ATTENDAIT PLUS, CES FAMEUSES BATTLEGROUNDS QUI VONT RÉVOLUTIONNER LE SYSTÈME PVP DE WORLD OF WARCRAFT. POURTANT, ELLES POINTENT LE BOUT DE LEUR NEZ PLUS TÔT QUE PRÉVU POUR LE PLUS GRAND PLAISIR DES ABONNÉS.**



**Une petite partie de CTF à la sauce World of Warcraft, y'a pas à dire ça donne envie.**

Ah, World of Warcraft, on peut dire que c'est une affaire qui tourne. À croire qu'aucun jeu n'a autant fait parler de lui que ce soit avant, pendant ou après sa sortie. Mais bien qu'il soit un excellent jeu massivement multijoueur, le bébé de Blizzard dispose encore de sacrées lacunes niveau PvP (combat joueur contre joueur). Il est vrai qu'actuellement, il n'est pas vraiment digne d'intérêt. Les zones PvP sont de véritables champs de bataille totalement chaotiques sur lesquels le fair-play ne fait pas partie du vocabulaire local. Et ce n'est pas l'arrivée du système d'honneur qui a arrangé les choses (voir encadré). Évidemment, tout ce chaos ambiant est presque normal puisque Blizzard avait prévu à la base d'intégrer le système de Battlegrounds, véritable petite révolution dans le monde de l'affrontement entre joueurs. À vrai dire, on n'y croyait presque plus à cette révolution. Pourtant, elle devrait être disponible très prochainement, voire même au moment où vous lisez ces lignes.



**Petite pause bien méritée avant de retourner taper joyeusement sur les museaux ennemis.**

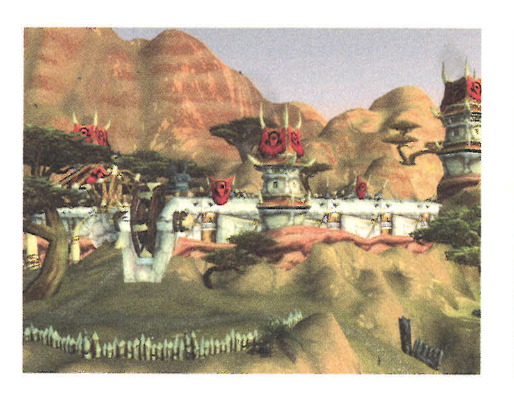
### ÇA VA FAIRE MAL

C'est donc deux instances de Battleground qui devraient être implémentées dans un premier temps. La première se nomme Alterac Valley et devrait contenir 80 joueurs, 40 dans chaque camp. Des PNJ seront également présents et une demi-douzaine de quêtes sera disponible. L'objectif de cette zone est de contrôler toutes les structures adversaires ou neutres : mines, cimetières, tours et éventuellement conquérir la base principale. Une fois ces tâches accomplies, votre camp sera déclaré victorieux et bénéficiera de points d'honneur. Le second champ de bataille qui verra le jour est appelé Warsong Gulch et se situe entre les Barrens et Ashenvale sur le continent Kalimedor. Cette zone est plus petite que la première et accueillera au maximum 20 joueurs, 10 dans chaque camp. Ici, pas de PNJ et de quêtes, juste une base Tauren face à une base Elfe pour s'affronter lors d'un mémorable CTF (Capture The Flag). Afin d'éviter les files d'attentes, Blizzard a prévu de mettre les joueurs en groupe avec un maximum de 10 niveaux d'écart. Tout ça semble très prometteur et devrait ravir la grande majorité des joueurs de WoW qui ne demande que ça pour donner tout son sens au PvP.

CYD

### PVP DÉSHONORANT

**Sorti depuis quelques semaines, le système d'honneur a été accueilli par les joueurs comme il se doit. L'alliance et la horde ne se sont jamais autant tuées à vue. Étant donné qu'aucune pénalité n'est appliquée, on se trouve dans une sorte d'énorme gang bang médiéval qui est tout à fait invivable pour les petits niveaux qui tentent de réaliser quelques quêtes hors de leurs territoires. Vu que Blizzard a mis un compteur de kill, ça n'a pas arrangé les choses. Il ne reste qu'à attendre que la vague d'enthousiasme se calme et la mise en ligne des Battlegrounds qui devraient occuper les serial killers.**







**Pas la peine de sortir discrètement de la base, on t'a repéré avec ton drapeau sur le dos.**

# *Lineage II* CHRONICLE 3

**SORTIE EN CORÉE DÉBUT 2005, IL N'AURA PAS FALLU ATTENDRE (TROP) LONGTEMPS POUR VOIR DÉBOULER DANS NOS CONTRÉES LA TROISIÈME CHRONIQUE DU MMO LINEAGE II. CE SYSTÈME D'EXTENSION GRATUITE PERMET D'APPORTER UN GRAND NOMBRE D'AMÉLIORATIONS AU JEU D'ORIGINE AFIN DE GARDER LES JOUEURS EN HALEINE SUR LE LONG TERME.**



**Chronicle 3 offre des bonus pour les nouveaux joueurs. Il suffit de parler à un guide en ville pour obtenir quelques buffs intéressants.**

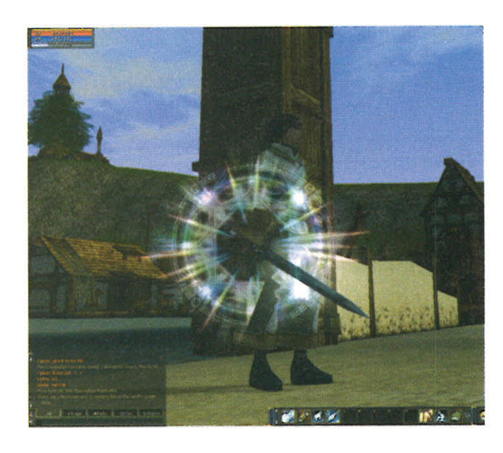
Pour ceux qui désirent user leurs semelles dans cet univers permanent, il faut savoir que le principal attrait de Lineage II est le PvP. Effectivement, le monde d'Aden est ouvert à toutes sortes de rixes entre joueurs. C'est-à-dire que n'importe qui peut à n'importe quel moment venir vous combattre sans sommation. Seules les villes font office de havres de paix dans cette guerre permanente. Ne croyez pas que c'est le chaos le plus total pour autant, car les pénalités dues à la mort (perte de points d'expérience, d'objets et risque de level down) réfrènent les plus téméraires. Ce monde cruel oblige les joueurs à se rapprocher et à former des clans puis des alliances afin qu'un équilibre se crée entre joueurs chaotiques et pacifiques. Jouer en solitaire est, ici, voué à l'échec. Surtout lorsque l'on évolue au milieu de trouble-fêtes qui s'amusent à tuer tout ce qui est à portée de leur épée. En lisant ces lignes, vous pourriez croire que vous n'aurez pas votre place sur des serveurs mûrs d'un an. Pourtant, l'arrivée de Chronicle 3 est une véritable aubaine pour les novices.



**Très pratique, ce cercle orné d'une flèche au-dessus de son personnage pour ne pas chercher durant des plombes les PNJ ou créatures qu'il faut trouver pour une quête.**

## VIE DE CHÂTEAU POUR LES NOOBS

Effectivement, NCsoft a prévu de nombreux bonus pour aider les néophytes à monter plus rapidement leur personnage. Des quêtes supplémentaires pour gagner de l'argent et un système permettant aux joueurs d'obtenir des buffs (amélioration de caractéristique) selon leur classe jusqu'au niveau 25 ont été implémentés. Il est également possible d'acheter du meilleur équipement en payant uniquement la différence entre le prix de votre



matériel actuel et celui que vous désirez acquérir. Évidemment, ces avantages ne sont pas appliqués si vous possédez déjà un personnage haut niveau. Mais vous pourrez néanmoins profiter des cartes détaillées pour chaque ville ou encore de la refonte du système de boussole. Dorénavant, un cercle muni d'une flèche, placé au-dessus de votre personnage, indique la direction à suivre pour réaliser les objectifs de quête. Quant à la chasse aux monstres, elle est désormais beaucoup plus rentable pour les petits groupes puisque le bonus de points d'expérience en équipe a été revu. Par exemple, un duo gagne 30 % d'xp supplémentaire contre 7 % auparavant. Bref, les nouveaux joueurs sont comme des coqs en pâte, vous n'avez donc aucune excuse pour ne pas vous lancer dans l'aventure. Surtout que le client est présent sur notre DVD avec 15 jours gratuits. Que demande le peuple ?

## LES VÉTÉRANS NE SONT PAS OUBLIÉS

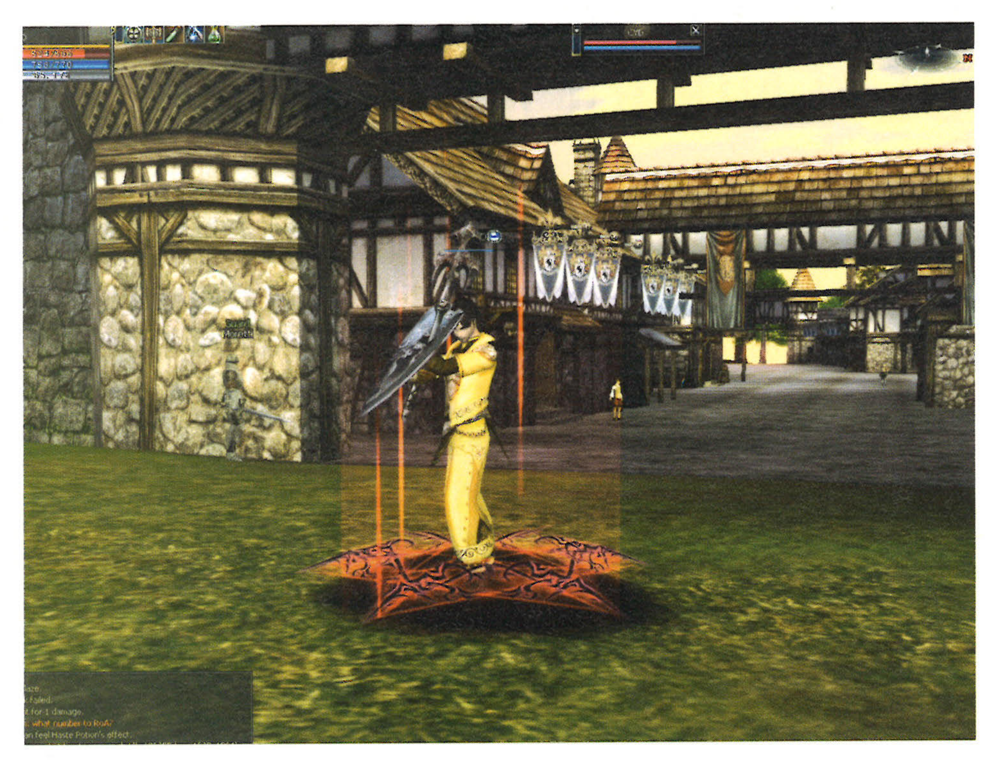
Les vieux briscards ne sont pas oubliés. Des événements privilégiant l'affrontement entre deux factions, Dusk et Down, sont mis en place.

### ÇA VA FAIRE MAL !

**Afin d'apporter davantage de piquant au combat PvP, NCsoft a mis en place une jauge de CP (Combat Will Points). Il s'agit en fait d'un nombre de points, variable selon votre race et classe, qui augmente votre résistance lors d'un affrontement. Imaginons que vous disposiez de 1000 points de vie et 500 CP et qu'un adversaire vous inflige 700 points de dégâts en attaquant. Votre barre de vie sera diminuée uniquement de 200 points, les 500 CP encaissant le reste des dommages. Sachez qu'à l'instar de votre jauge de vie, les CP se régénèrent tout seul. Ce système permet de rendre les combats beaucoup plus longs et intéressants. Autre chose très importante concernant le PvP : désormais lorsqu'un joueur chaotique (nom en rouge) se fait agresser par des joueurs neutres (nom en blanc), ces derniers deviennent agressifs (nom en violet). En gros, un joueur PK (Player Killer) peut maintenant se défendre face à d'autres joueurs qui l'agressent, sans augmenter son karma. La fréquence des combats risque d'être multipliée.**



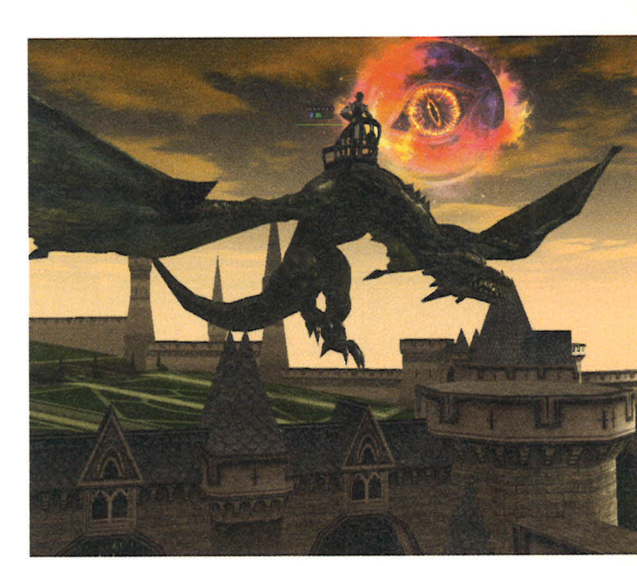
Comme bon nombre de pouvoirs, le sort Body to Mind a été entièrement retravaillé visuellement.



Les joueurs doivent alors choisir leur camp afin de participer aux différentes épreuves étalées durant une période précise ou rester neutre et spectateur. Naturellement, diverses récompenses (adenas, matériaux...) sont prévues pour motiver tout le monde. Comme si cela ne suffisait pas à remplir vos soirées, il est possible pour tous ceux qui ont atteint le respectueux niveau 75 de joueur une sub-classe. Après avoir accompli une quête spécifique, votre personnage commencera sa nouvelle voie à partir du niveau 40. Sachez qu'il est possible de passer d'une classe à l'autre, selon vos envies, en parlant à un PNJ situé en ville.
Ce système a été mis en place afin de préparer le terrain pour la classe de héros qui sera implémentée dans une prochaine chronique. Outre ces principaux ajouts, chaque classe dispose de nouveaux sorts, les armes et armures Grade A (disponible au niveau 62) sont désormais disponibles et l'animation de nombreux sorts a été retravaillée.
J'ai aussi remarqué sur le serveur test que bon nombre de créatures ont été déplacées afin de rééquilibrer certaines zones.
De plus, l'I.A. des monstres a subi une nette amélioration afin de rendre les chasses plus intéressantes. Les ennemis utilisent davantage leur pouvoir, ils réagissent mieux selon les situations et s'acharnent plus sur les petits niveaux du groupe pour éviter le powerleveling. Évidemment, Chronicle 3 propose de nombreuses autres améliorations et modifications qui séduiront les joueurs novices et expérimentés.
Vu qu'une douzaine de Chroniques sont prévues, Lineage II n'est pas près de passer l'arme à gauche.

CYD

La présence des prêtres Dawn et Dusk dans les villes indique la venue des Seven Signs, une série d'événements qui occuperont les joueurs durant un bon moment.



Seule une poignée de joueurs pourront profiter des vols à dos de dragon.



Merci à Dga pour nous faire profiter de quelques jolies captures d'écran.

# L'HÔTEL DES VENTES : DEVENIR RICHE SANS EN SORTIR

**VOUS AUSSI VOUS RÊVEZ DE FRIMER AVEC UNE MONTURE À WHATMILLE PIÈCES D'OR, MAIS VOUS N'AVEZ PAS ENVIE DE TUER VINGT-CINQ GAZILLIONS DE MURLOCS À TROIS PIÈCES DE CUIVRE POUR ÇA ? ALORS DIRECTION L'HÔTEL DES VENTES : DES MILLIERS DE MOUTONS ATTENDENT QUE VOUS VENIEZ LES TONDRE.**




**Orgrimmar : même à 2 h du mat' en semaine, la Bourse ne dort pas.**



**Par contre à Gadgetzan, on entend les mouches voler.**

On peut parfaitement jouer à World of Warcraft sans jamais visiter l'hôtel des ventes. C'est faisable. Il est également tout à fait possible de courir un marathon en combinaison de scaphandrier. C'est plus dur et on se donne du mal pour rien, mais certains compétiteurs apprécient de mariner dans la suée abondante qui accompagne cet effort supplémentaire. C'est vous qui voyez. Mais si la transpiration n'est pas votre tasse de thé, vous devriez prendre le temps de vous familiariser avec les joies du marché virtuel : ça paye. Que vous soyez acheteur d'équipement, vendeur d'ingrédients, ou requin en quête de pognon facile, la Bourse-hôtel des ventes propose toutes sortes d'opportunités alléchantes, de bonnes affaires à saisir et d'occasions de perdre sa chemise en se croyant plus malin que les autres.



## BHV, MAIS C'EST QUOI DONC ?

Les interactions économiques tiennent une place primordiale dans World of Warcraft. Il est possible de ne commercer qu'avec des Personnages Non-Joueurs, mais leurs tarifs de grippe-sous incitent à plutôt faire du business avec d'autres Personnages Joueurs. Seul problème : c'est pas facile pour que vendeurs et acheteurs réussissent à se retrouver. C'est pourquoi il existe un système d'échange automatique. L'intérêt pour les acheteurs est de savoir immédiatement si les objets qu'ils recherchent sont disponibles. De leur côté, les vendeurs peuvent déposer leurs articles et revenir le lendemain pour voir à quel prix ils ont trouvé preneur, sans avoir le moindre effort à fournir pour dénicher des clients : le gain de temps est considérable. Et dans un MMO encore plus que dans la vraie vie, le temps c'est de l'argent. Il existe trois hôtels des ventes dans le monde d'Azeroth. L'un se trouve à Ironforge, capitale de l'Alliance. L'autre est à Orgrimmar, capitale de la Horde. Le dernier est à Gadgetzan, ville neutre où les membres des deux factions sont tolérés du moment qu'ils ne s'entretuent pas en public. En principe, cet hôtel mixte est le seul moyen pour un joueur de commercer avec des membres de la faction adverse, en conséquence les frais des intermédiaires y sont plus élevés. Hélas, en pratique, le faible volume de transactions décourage la plupart des investisseurs potentiels. En dehors des échanges inter-guildes et de la vente directe, le commerce passe donc essentiellement par l'hôtel de sa faction.

## COMMENT ÇA MARCHE ?

Tous les objets peuvent être revendus à des PNJ, ce qui leur donne une valeur plancher de référence. Ce tarif fixe et universel permet de se débarrasser sans délai de n'importe quoi, y compris des objets liés devenus encombrants. De nombreux objets invendables entre PJ partent ainsi directement chez les acheteurs PNJ, qui payent toujours sans discuter. L'intérêt de l'hôtel des ventes se trouve dans les autres objets, ceux pour lesquels des joueurs seraient prêts à débourser plus que les PNJ. Quand un objet est mis en vente, l'hôtel propose automatiquement une mise à prix dont le montant correspond à 150% du tarif PNJ. C'est une indication utile pour le vendeur novice puisqu'elle lui permet de se placer un peu au-dessus du plancher, mais il faut bien comprendre que ce chiffre n'a aucun rapport avec la valeur marchande réelle de l'objet : certains articles n'intéresseront jamais personne, alors que d'autres s'échangent pour quinze fois le prix conseillé. Pour chaque objet mis en vente il faut s'acquitter d'une taxe de dépôt. Pour un créneau de vente limité à 24 heures, le montant de cette taxe



**World of Warcraft est un monde capitaliste.**



**POURQUOI IL N'EXISTE PAS DE RECETTE INFAILLIBLE**

**On aurait pu dresser une liste d'items en expliquant pour chacun à quel prix il faut acheter et à quel prix vendre, mais en pratique ce serait complètement idiot : les cours évoluent en permanence. Non seulement les chiffres donnés seraient rapidement obsolètes, mais, en plus, chaque royaume représente un système indépendant dont l'économie est directement affectée par chacun des milliers de joueurs actifs. Il existe naturellement des tendances de fond qui sont les mêmes partout, mais les prix peuvent fluctuer dans une large mesure simplement en fonction du nombre de petits futés qui exploitent chaque filon. L'âge du serveur à lui seul est une donnée capitale : la démographie évolue et l'offre et la demande des produits varient avec le niveau des joueurs. C'est pourquoi, le but de ces quelques pages n'est pas de vous refiler des tuyaux crevés, mais de décrire les bases du marché pour permettre de le comprendre et de s'y adapter.**

s'élève à 60 % du prix PNJ (20 % pour 8 heures et 5 % pour 2 heures). Ça peut paraître énorme, mais si la vente se conclut, l'hôtel rembourse intégralement la taxe de dépôt. En revanche, si l'objet ne trouve pas preneur dans ce laps de temps, la mise est perdue ! Il est donc primordial de trouver un acheteur dès la première tentative, en particulier quand la marge de bénéfice escomptée est mince par rapport à une vente à un PNJ.

## COMBIEN ÇA COÛTE?

Les surenchères doivent toujours être supérieures d'au moins 5 % à l'offre précédente (on peut mettre davantage si on le souhaite). Si votre offre est surpassée, l'argent avancé vous revient automatiquement par la poste. La durée exacte de la vente n'est pas connue précisément, on sait seulement s'il reste moins de trente minutes, deux heures, huit heures, ou plus. À l'expiration du délai, celui qui a fait l'offre la plus élevée emporte le morceau. Un vendeur peut aussi, s'il le souhaite, fixer un prix d'Achat Immédiat : tout acheteur qui verse cette somme peut récupérer l'objet tout de suite, sans attendre la fin des enchères et donc sans risquer que quelqu'un lui rafle l'objet sous le nez. Un objet acheté est toujours transmis par la poste, où son nouveau propriétaire aura 29 jours pour le retirer. Quant au vendeur, il touche par courrier l'argent de la vente, moins une commission prélevée par l'hôtel qui s'élève à 5 % de la somme totale, mais il récupère intégralement sa taxe de dépôt. Si personne n'a rien versé, le vendeur reprend son objet mais perd la taxe de dépôt.

## QUE PEUT-ON ACHETER À L'HV ?

L'hôtel des ventes est l'occasion d'acheter pas cher un équipement adapté à ses besoins. L'alternative consiste à casser des monstres à la chaîne en comptant sur les largesses du loot aléatoire, ce qui signifie généralement se traîner avec un équipement dépareillé, 10 niveaux en dessous de ce qu'on pourrait théoriquement porter. L'hôtel est aussi un moyen pour les artisans de se procurer de la matière première sans se fatiguer à la récolter. Il est toujours possible de flâner à la recherche d'une bonne affaire qui attire l'œil, mais la méthode la plus efficace consiste à rechercher spécifiquement des articles par leur nom (cuir, mage royal, perle...) ou à utiliser les filtres de l'interface pour afficher par exemple toutes les armes à deux mains utilisables, ou les pièces d'armure en mailles, puis les ranger par niveau ou par prix. Attention : si vous recherchez de nouvelles bottes, que vous en voyez cinq paires intéressantes et que vous enchérissez sur toutes dans l'espoir d'en obtenir une, vous risquez de vous retrouver avec quatre paires sur les bras. Ou peut-



**Un vrai casse-tête pour ceux qui dealent de gros volumes : la gestion des stocks à la banque.**



**Le pigeon du jour ? Il vend ses sacs 6 slots pour 1 pièce d'argent, alors que les PNJ les achètent à 2 PA. Si les poissons mordent, il sera largement gagnant.**




**Une potion de 4 points de force pour SEULEMENT 10 PA, ça tente quelqu'un ? Moi non plus.**




Après une vente, il ne reste plus qu'à aller chercher l'argent ou l'objet dans sa boîte aux lettres.

être aucune. À moins de vous faire pousser quelques pieds supplémentaires, c'est du gaspillage. Il est donc plus prudent de n'enchérir que sur une catégorie d'article à la fois, si possible juste avant qu'une enchère n'expire, voire de casquer plein pot le prix d'Achat Immédiat : c'est cher mais sans surprise.

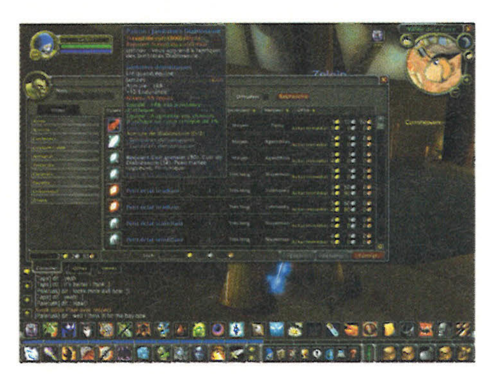
## COMMENT VENDRE ?

La plus grande difficulté est d'évaluer la valeur réelle d'un objet. La première chose à faire est donc de relever les prix de la concurrence. Attention : si vous ne voyez aucune marchandise en vente, c'est généralement parce qu'il n'y a aucune demande et donc pas d'offre. Mais parfois c'est, au contraire, parce que la demande est tellement plus abondante que




En utilisant les filtres à gauche du tableau, on peut sélectionner exactement le type d'article recherché.





On peut également n'afficher que les objets « rares » (bleus).

l'offre, que tout ce qui est mis en vente est aussitôt acheté à n'importe quel prix. N'oubliez pas qu'il n'est pas rare que la matière première vaille plus cher qu'un objet fabriqué avec. C'est parce qu'elle peut potentiellement être transformée en n'importe quoi, améliorant au passage les statistiques de l'artisan, ce qui lui donne une valeur importante. En revanche, le prix de l'objet terminé dépend, lui, directement de son utilité pratique, une utilité pas toujours évidente. Cette observation est surtout vraie à bas niveau, quand les artisans créent des objets en masse non pas pour les vendre et en tirer profit, mais simplement pour s'entraîner dans leur profession et faire grimper leurs stats le plus rapidement possible. Consommer des ingrédients est alors un but en soit, le produit final n'étant que du rebut dont on doit se débarrasser en essayant d'y perdre le moindre d'argent possible, ce qui fait plonger les cours. Faites attention à aligner vos prix sur ceux des autres vendeurs, légèrement à la baisse si vous craignez de ne pas tout vendre. Bien sûr, si tout le monde jouait à ça, le marché s'effondrerait rapidement. Heureusement cette tendance naturelle est équilibrée par un type particulier de joueur.

## BIEN VENDRE : LES TECHNIQUES DE BASE

**Pour trouver preneur, vos objets doivent être visibles : sélectionnez toujours la durée d'enchère la plus longue possible (24 heures), à une période de forte affluence. Par exemple, un vendredi ou un samedi soir à 21 h. La taxe de dépôt plus élevée n'a pas importance, du moment qu'à la fin vous vendez tout. Si votre marge de bénéfice est maigre, évitez de noyer le marché en vendant dix plastrons identiques en même temps : tous ceux qui ne seront pas partis à la fin de la journée vont vous coûter de l'argent. Essayez donc de les écouler petit à petit : il est plus facile de trouver dix pigeons en 10 jours que dix en 24 heures. Certains articles se vendent plus facilement en lots importants, d'autres partent de préférence à l'unité : adaptez-vous à ce que recherchent vos clients. Plusieurs objets sans grande valeur sont en fait nécessaires pour accomplir des quêtes spécifiques, par exemple la potion de sang de troll : vous pouvez en tirer un bénéfice. Il peut également être fort rentable de revendre à bon prix des recettes vendues par des PNJ difficiles à trouver (par exemple, le livre permettant de devenir cuisinier expert). Fixez toujours un prix d'Achat Immédiat ! Beaucoup de vendeurs le négligent, mais ils ont tort : les riches manquent de patience. Bourrés de pognon, très pressés, parfois un peu idiots, ces clients en or payent cash pour récupérer l'objet tout de suite et se moquent de payer quatre fois son prix. Si en revanche ils ne peuvent pas payer d'Achat Immédiat et doivent attendre, ils dédaignent complètement l'enchère. Mais attention à rester dans les limites du raisonnable : si vos tarifs sont grossièrement excessifs, vos clients potentiels risquent de se sentir insultés.**


Un très bon plan pour se faire du blé : revendre des plans et recettes de cuisine.


Oh, quelle bonne idée : vendre 10 renforts d'armure d'un coup, alors qu'on ne peut en utiliser que quatre à la fois...


À cause des difficultés pour les réunir, un set d'armure complet se vend beaucoup plus cher que ses composants isolés.

## SPÉCULATION : QUELQUES COUPS À TENTER

C'est avec les matières premières que la spéculation est la plus juteuse. Les herbes utiles pour les alchimistes, le minerai des forgerons, le tissu des tailleurs, le cuir des tanneurs, les ingrédients magiques indispensables aux ingénieurs et aux enchanteurs... Le marché des tissus est généralement une mine d'or : l'offre est énorme, puisqu'il suffit de tuer des humanoïdes pour s'en procurer (ce que font tous les joueurs), alors que les autres matières premières doivent être patiemment récoltées par des spécialistes. Mais en plus les tissus servent à faire des sacs, pour lesquels la demande est universelle et qui rapportent des fortunes aux tailleurs. On a donc souvent un déséquilibre important entre les lambeaux de tissu bradés par des joueurs débutants qui en ignorent la valeur, alors que les apprentis tailleurs rachètent tout en masse. Beaucoup d'herbes ne valent pas grand-chose, mais par exemple l'Églantine (qui sert à concocter des potions de soin) part à plus d'une pièce d'or les vingt, alors que son tarif de base n'est que d'une poignée de pièces d'argent. Encore plus fort, le Chardonnier est une mauvaise herbe qu'on trouve parfois mélangé avec du Mage Royal ou de l'Églantine. Elle n'a qu'une faible utilité pour les Alchimistes, mais c'est l'ingrédient principal du Thé au Chardon, une boisson régénératrice très recherchée par les Voleurs. Tarif : au bas mot, dix pièces d'argent l'unité.

## COMMENT DEVENIR LE MAÎTRE DU MONDE ?

Certains l'appellent « l'Arbitrageur », d'autres « le sale petit voleur ». Son métier consiste à camper dans l'hôtel des ventes et à surveiller le marché, prêt à bondir sur la moindre opportunité. Il note soigneusement les heures d'apparition des articles, de façon à n'enchérir qu'à la dernière minute pour éviter l'escalade des prix. Bien entendu, il s'est spécialisé dans certaines catégories de marchandises dont il maîtrise bien les fluctuations. Il rafle toutes les offres mises à prix trop bas, puis les revend aussitôt à ce qu'il estime être un cours plus juste. Même quand il n'achète pas les articles, ses enchères poussent les prix des autres au même niveau que les siens et il fait ainsi grimper l'ensemble. Pour le plus grand déplaisir des acheteurs, bien entendu. Mais il n'y a pas arnaque : si les prix montent, c'est parce qu'il y a une demande réelle. Les arbitrageurs ne font qu'exploiter la différence entre les tarifs des producteurs novices et le prix réel que les clients sont prêts à payer. Ce n'est pas si facile que ça en a l'air : quand plusieurs spéculateurs sont sur le même créneau, ils se tirent dans les pattes et se gênent. De plus, si leurs tarifs sont excessifs et qu'ils ne réussissent pas à écouler leurs stocks de façon fluide, les spéculateurs trop gourmands peuvent y perdre des sommes importantes. Bref, même si elle peut rapporter beaucoup et très vite, cette activité n'est pas sans risque. Mais c'est toujours mieux que d'aller massacrer des Murlocs...

ATOMIC


Indispensable pour un spéculateur : la fenêtre résumant les enchères en cours.


Pendant que certains vendent le lin à 5,51 PA, d'autres le vendent dix fois plus cher grâce à l'Achat Immédiat.

# Lineage II

## Soirée sanglante



Quand on porte pour 20 millions de matos sur le dos, on réfléchit à deux fois avant d'engager un combat. Risquer de mourir et de me faire dépouiller, non merci !

Me voilà à traîner mes guêtres en ville, histoire de dire bonjour aux membres du clan. Ça papote d'un côté, ça part chasser de l'autre. Un soir comme les autres où tout un chacun vaque à ses occupations. Mais n'étant pas d'humeur à patienter sur la place du marché pour former un groupe capable de chasser les monstres de Dragon Valley Cave, je décide de prendre sous mon aile Lolkkin, notre nain artisan grognon, afin de l'emmener trucider quelques créatures. Direction Death Pass, pour jouer aux osselets avec les squelettes qui traînent leur carcasse dans ce coin maudit. Au moment où j'enchevêtre les créatures, le petit homme se rue dessus en leur assénant de terribles coups : la technique est rôdée et mortellement efficace. Immobilisés, ces tas d'os ne peuvent que subir les assauts de la lance du nain sans pouvoir riposter avec leur épée trop courte. La séance de massacre est de courte durée : le petit homme doit se rendre à Giran. Quand le travail appelle... Une fois en ville, il n'y a pas que notre nain qui se retrouve à bosser. En moins de deux minutes, me voila réquisitionné par mon chef de guilde dans le but de l'accompagner dans un périple particulièrement ennuyeux. N'ayant rien de mieux à faire, j'accepte. De toute façon, ce n'est pas comme si j'avais le choix.

### FUNESTE NOUVELLE

Nous voilà donc arpentant une route où défile un paysage que nous avions déjà vu mille fois. Le but est tristement célèbre dans la guilde : terminer la fameuse quête de la potion de vœux pour une énième fois. Il est comme ça mon chef, il croit en sa bonne fortune. Il faut dire que cette fameuse potion peut rapporter des millions d'adenas ou rien du tout, il suffit d'être chanceux. Ce qui n'est jamais notre cas. Ça ne rate pas, une fois de plus le cadeau prend la forme d'une horde de créatures. Pif paf, quelques coups et deux sorts plus tard, il n'en reste rien. Moi, les marches forcées pour des clopinettes, ça me désole. Ça fait des centaines de clics de souris pour rien... Pfff... L'air maussade, nous rentrons à Giran pour se changer les idées. Regarder passer les elfettes et guerrières humaines en armures sexy, ça détend. Mais ce soir, la poisse est de la partie. À croire que Faskil joue avec moi. La nouvelle du moment est annonciatrice de combats : deux puissants guerriers de notre alliance sont morts, terrassés par des assassins n'ayant certainement pas conscience des conséquences de leur acte. Enfin un peu d'action ! Le boss appelle les troupes, lance des messages privés aux alliés et je le suis à la trace. Pas question de manquer la chasse. Les recherches à peine entamées, nous tombons nez à nez avec les deux présumés suspects de la mort de nos frères d'armes. Sans pour autant engager le combat, nous les suivons afin de voir ce qu'ils complotent. Peine perdue, après quelques minutes il est clair qu'ils ne mijotent rien de particulier. Crime gratuit ? Ils le paieront, patience. Pour le moment, l'heure est au recueillement. La mort entraîne la perte de points d'expérience dans Lineage II, il est de bon ton de les enterrer dignement. Un cercueil d'adenas (la monnaie locale) plus tard, je vois arriver les premiers membres de l'alliance et les clercs ressuscitent vite fait les deux acolytes. La magie divine, ça a du bon : une lumière blanche vous enveloppe et vous voilà remis de blessures mortelles, sans une égratignures avec de surcroît un brushing impeccable ! Tiens, ça bouge là-bas... Du coin de l'œil, je repère les assassins qui rôdent de nouveau dans le coin. Il n'est pas





Les renforts commençaient à se rassembler autour des deux cadavres de nos alliés.

Tout le monde se rassemble afin de foncer, unis, contre l'alliance ennemie.





Rapide remise en forme en attendant le retour des troupes adverses.

nécessaire de sortir de la plus grande école de magie pour comprendre que ces deux-là ne vont pas rester en vie bien longtemps. Plus patients que prévu, nous les filons jusqu'à l'entrée de la caverne d'Antharas. Ah, ça se présente moins bien que prévu, ils viennent de rejoindre un groupe de l'alliance Dynasty, une bande de tyrans regroupant les meilleurs guerriers d'Aden. Des gros bras level 70+ avec qui il ne fait pas bon croiser le fer.

## UNE BATAILLE SANS MERCI

Tant pis. Cette filature a aiguisé notre envie de vengeance. Notre groupe lance les hostilités, montrant sa ferme intention de ne pas se laisser marcher sur les pieds. Dynasty fait mine de répliquer, mais se retrouve vite submergé par nos assauts meurtriers. Les uns après les autres, les membres du groupe adverse tombent comme des mouches. Tel un chacal, je reste à proximité des victimes en espérant qu'ils perdent au passage leur jolie armure coûtant plusieurs millions d'adenas. Ça serait oublier que c'est la soirée de la poisse. Rien à se mettre sous la dent à part une crampe au doigt à force de cliquer partout. Pas le moment de déconnecter, avec notre petite escarmouche il est évident que Dynasty va venir régler ses comptes. Ça promet... L'engrenage est en marche : pendant que des renforts viennent grossir peu à peu nos rangs, ceux de l'ennemi font de même. Ça sent l'escalade. Dragon Valley s'embrase en un instant : entre ceux qui choisissent leur cible par vengeance personnelle et ceux qui font preuve d'esprit tactique, le coin devient un véritable champ de bataille. Promenade interdite ! Dans ce brouhaha, je tente de me faire le plus petit possible en évitant de m'approcher de la ligne de front. J'ai toujours un bon prétexte sous le coude « pas assez de mana pour te ressusciter ! », « plus de mana pour tes buffs ! ». Eh, je ne suis qu'un pauvre Prophet prudent ! Les heures passent, la bataille commence à se tasser. Les forces en présence sont à peu près égales et les pauses d'observation se font plus nombreuses. Quelques archers jouent la provocation à distance. Après tout, c'est leur métier... On reste calme, la tension monte gentiment. Trop gentiment. Ça sent le coup fourré. Bingo ! Je remarque que Dynasty, mieux organisée, nous encercle l'air de rien. La confusion gagne nos rangs. Lassées par ce combat de longue haleine, nos troupes commencent à se retirer du champ de bataille. Ça sent le massacre. Il est vraiment temps pour moi de mettre les voiles. Les Prophets sont des cibles potentielles faciles et je n'ai jamais eu l'âme d'un lapin le jour de l'ouverture de la chasse. Je tente de calmer les esprits de mon groupe, histoire d'éviter des morts inutiles. Trop tard, les têtes brûlées de service foncent déjà dans le tas. Je secoue la tête de désapprobation en traitant mon écran d'imbécile, mais personne ne m'entend à part ma compagne qui téléporte instantanément son personnage à l'abri de la ville la plus proche. Je l'imite en un clic, priant pour qu'un archer ne viennent pas m'empêcher d'esquiver cette boucherie. Un instant plus tard, tranquillement assis sur la place du marché local, je vois disparaître une à une les barres de vie des membres de mon groupe. Les guerres perdues d'avance, je ne vois pas l'intérêt. Reste à espérer que Dynasty ne nous prendra pas en grippe à la moindre rencontre, sinon je nous prédis des jours difficiles... En attendant, avec tout ça je ne vais pas être frais demain à la rédac moi. Jeu débile. Logout.

CYD



Des cadavres étalés sur le sol, des sorts de soin qui sont lancés dans tous les sens, le bruit d'armes qui s'entrechoquent...



Je compatis avec ceux qui se trouvent bloqués au milieu de cette chaotique mêlée.

# Cores de rêve




L'Athlon 64 X2 sera compatible avec les cartes mère socket 939 actuelles...

**Alors que le dual core offre pour l'instant un intérêt limité pour les joueurs, les annonces continuent de s'accumuler : le futur du PC passera forcément par la multiplication des processeurs au sein d'un même package. AMD parle même d'avenir, à quelques jours de l'arrivée des Athlon 64 X2 (ça sonne mieux que Pentium D, non ?). Son grand patron, Hector, évoque déjà les quadri cores prévus selon lui pour 2007. Il évoque également la possibilité de rendre ces cores asymétriques en les « spécialisant » chacun pour certaines tâches précises. La contrainte n'est pas vraiment technique mais humaine : Intel et AMD luttent actuellement contre les développeurs qui vont devoir revoir rapidement leur manière de penser pour exploiter au mieux toute cette puissance supplémentaire. Au boulot !**

# Chut !

Depuis quelque temps, on voit dans le monde du matériel une grande campagne qui vise à réduire le bruit dans nos machines bien aimées. Il faut dire que le challenge est grand : cartes 3D, processeurs, la dissipation de Watts est de plus en plus forte, poussant vers des solutions radicales. Alimentations totalement silencieuses, technologies pour réduire le bruit des disques durs et autres radiateurs énormes sur les processeurs, les solutions ne manquent pas. Et à côté de ça, on retrouve sur certaines cartes mère des ventilateurs de chipsets capables de nous casser les oreilles. Non, je ne pense pas du tout à celui de l'A8N-SLI d'Asus dont les couinements me hantent encore les nuits de pleine lune. Surprise, c'est aujourd'hui Abit qui veut se lancer dans un concept novateur : les cartes mère silencieuses. Par charité, je ne rappellerai pas leurs exploits dans le domaine du bruit. Et puis, si vous êtes un lecteur régulier, vous les connaissez déjà par cœur. La solution utilisée par le Taiwanais est simple : un heat pipe part du radiateur du processeur pour venir rejoindre l'arrière du boîtier, juste sous l'alimentation. On attendra de voir le résultat en pratique en espérant que cela ne provoquera pas une augmentation trop forte de la chaleur dans le boîtier après quelques longues heures d'utilisation.

## Edito

**Suspense, action et tractations secrètes, la rubrique Matos de ce mois tient tous les éléments d'un bon polar. Il faut dire que les grands noms du processeur et de la carte 3D n'ont rien à envier aux scénaristes d'Hollywood. Certains lancements de produits relèvent plus de l'intrigue que de la simple annonce. C'est peut-être aussi pour ça qu'on les aime...**

**Par C_Wiz**

# 512 Mo pour tous

nVidia est le premier à avoir dégainé sa mémoire avec la 6800 Ultra 512.

Alors que l'on peinait, il y a quelques mois encore, à utiliser pleinement les 256 Mo de mémoire des cartes graphiques haut de gamme, nVidia proposait dès le mois dernier une version de sa GeForce 6800 Ultra équipée de 512 Mo de Ram. La réplique d'ATI ne s'est pas fait attendre avec, c'est surprenant, la X800 XL. On s'attendait plutôt à retrouver cette option sur le très haut de gamme X850 XT PE. Comme souvent avec nos amis canadiens, il ne faut pas trop chercher à comprendre. Bien entendu, l'ajout de Ram n'apporte quasiment aucun gain de performances même dans des résolutions extrêmes avec de l'anti-aliasing comme s'il en pleuvait. Ça rappelle le passage de 128 à 256 Mo : il faudra attendre que les développeurs mettent à profit le surplus de Ram pour y stocker des textures toujours plus précises et plus belles. Pendant ce temps, nos amis de Gainward ont trouvé une super-idée pour faire parler d'eux avec une GeForce 6200 équipée elle aussi de 512 Mo de Ram. Oui, le GPU d'entrée de gamme de nVidia, pas du tout adapté aux hautes résolutions. Carton rouge à Gainward qui joue sur la crédulité des joueurs qui pensent encore que c'est la mémoire qui fait tout...

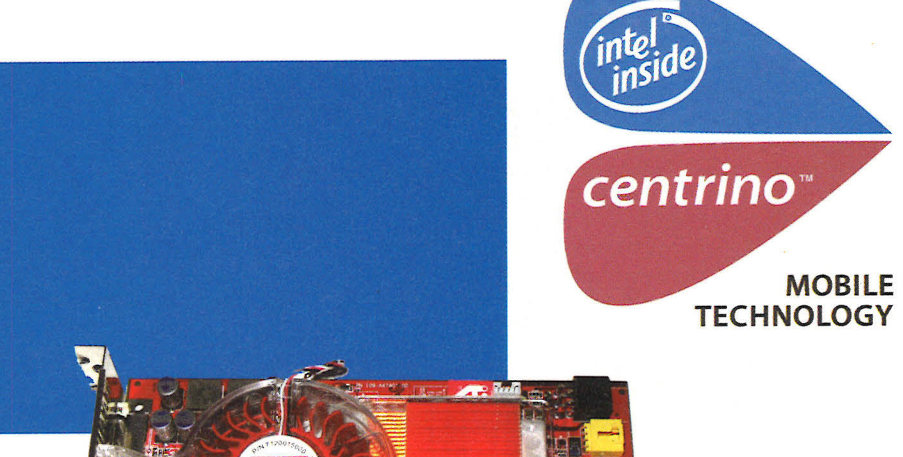
# DDR2 fois trop cher

**Quand on voit le prix actuel des barrettes de DDR, on se demande pour quelle raison la DDR2 est toujours aussi chère. Bien qu'elle ne soit utilisée pour l'instant que par Intel sur ses dernières fournées de Pentium 4, la DDR2 partait d'une bonne idée : augmenter encore et toujours la bande passante offerte au système. Si la DDR2-533 apporte une augmentation théorique, en pratique les résultats sont un brin décevants puisque la latence des puces est plus élevée. Difficile donc de justifier un prix qui va du simple au double pour la même quantité de mémoire. Il y a cependant un espoir puisque le prix des puces vient de chuter d'environ 40 %. Il faudra attendre que les stocks s'épuisent chez les fabricants pour voir la baisse arriver jusqu'à nous. Nous sommes toujours les derniers servis, que voulez-vous...**

# Chacun sa part

C'est officiel, le numéro un des puces graphiques s'appelle... Intel. Avec 43 % de parts de marché, la firme de Santa Clara conforte sa position déjà bien établie grâce à ses chipsets graphiques intégrés. C'est surtout du côté des portables qu'on voit la progression la plus spectaculaire, bien portée par le succès de la nouvelle version du Centrino. Intel a même réussi à détrôner ATI qui caracolait jusque-là en tête des ventes. Sur le marché de la carte graphique, les positions ne changent pas trop avec 51,4 % pour ATI et 46,8 % pour nVidia. Je vous laisse faire le calcul de ce qui reste à XGi, S3 et Matrox. Non, ça ne fait pas beaucoup...




**La Radeon X850 XT PE sera la première carte à supporter officiellement l'AMR chez ATI...**

# Je te tiens tu me tiens...

En ce moment chez ATI et nVidia, ce sont les services marketing qui tournent à plein régime. Ça discute sec de stratégie pour le lancement des nouvelles puces graphiques. On attendait chez ATI le R520 à la fin du mois de mai, peu après l'annonce officielle de la Xbox 360 qui en utilisera une version spéciale. De son côté, nVidia préparait son G70 pour le lancer courant juin, en espérant couper l'herbe sous le pied de son concurrent. Etre le premier à lancer sa nouvelle gamme n'est pas un avantage, nVidia l'avait compris à la même époque l'année dernière. Le jeu du chat et de la souris n'en finit plus puisque les Canadiens ont repoussé le lancement du R520 dans le courant de l'été, ce qui nous donnera une disponibilité en magasin au mieux pour la rentrée. Ennuyeux pour nVidia qui se retrouve dans une position délicate : faut-il attendre que son concurrent fasse le premier pas ? D'autant qu'ATI ne va pas chômer en présentant l'AMR. Derrière cet acronyme barbare (ATI Multi Rendering) se cache la réponse canadienne au SLI avec la possibilité d'utiliser deux cartes 3D pour accélérer le rendu. Comme pour nVidia, c'est du côté des pilotes que la magie opère. Il y a du boulot, surtout lorsque l'on se rappelle des problèmes qui émaillaient les Rage Fury MAXX dans les années 90.

# Bataille de galette

TDK fait partie avec Fuji, Maxwell et Panasonic de ceux qui s'allient derrière Sony pour le Blu-Ray.

Vous le savez, chaque lancement d'un nouveau format de disques est l'occasion pour les constructeurs de se remplir les poches à coup de royalties. Le CD par exemple continue de remplir les poches de Sony et de Philips qui s'étaient alliés pour l'occasion. Il s'agit aujourd'hui de préparer le remplaçant du DVD qui servira entre autres de support à une nouvelle génération de disques vidéo. Les DVD vidéo actuels sont limités à une résolution de 720 par 576 pixels. Leurs remplaçants haute définition mettront à profit des résolutions allant de 1280 par 720 (720p) à 1920 par 1200 (1080i). Ces chiffres n'ont pas été choisis au hasard, les modes 720p et 1080i sont actuellement utilisés outre-Atlantique pour la diffusion des programmes télévisés. C'est également, coup de chance, les résolutions utilisées par certains écrans plasma et LCD, nécessaires pour apprécier la qualité des nouvelles sources vidéo. Jusqu'ici, deux formats s'opposaient avec le HD-DVD de Toshiba et le Blu-Ray, poussé par Sony. Un casse-tête qui risquerait de freiner les ventes de ces nouveaux disques, si bien que Toshiba a annoncé être prêt à négocier avec son concurrent pour un format unifié. Bien entendu, il faudra se partager les royalties et les négociations sont tendues. La bataille devait avoir lieu à tous les niveaux puisque Microsoft devait utiliser ce format pour sa Xbox 360 alors que Sony utilisera, bien entendu, le Blu-Ray dans la PS3.
En choisissant de placer un simple lecteur DVD dans sa console, Microsoft change les positions de force et Sony est bien placé pour prendre l'ascendant. Ce n'est pas plus mal, bien que plus cher à produire, le Blu-Ray enterre techniquement le format de Toshiba. Allez les gars, on se met d'accord ?

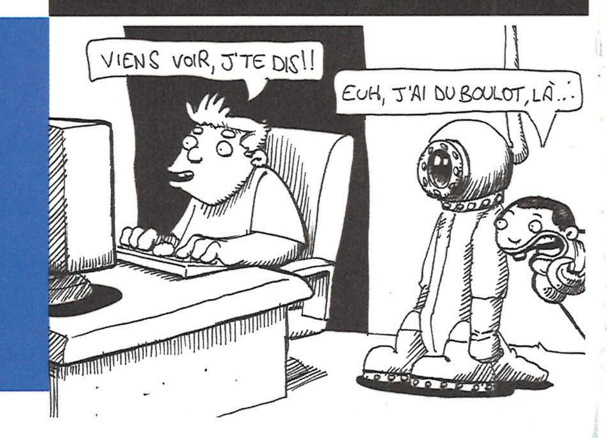
# Pas de bol

Après une version de drivers salvatrice pour le SLI qui offrait la possibilité de créer ses propres profils dans les jeux, d'autres bugs émaillent pourtant la technologie multicarte 3D de nVidia. Tout d'abord, le bi-écran : l'activation du SLI empêche l'utilisation d'un bureau étendu sur un second moniteur. Gênant d'autant que le constructeur avait été très silencieux sur le bug. Autre souci plus gênant, le non-support des résolutions « larges » de type 16/10[e] offertes par la nouvelle vague de grands écrans LCD. nVidia nous promet de résoudre ces deux problèmes assez rapidement. On ne manquera pas de surveiller si ATI tombera lui aussi dans ces pièges avec ses pilotes AMR...



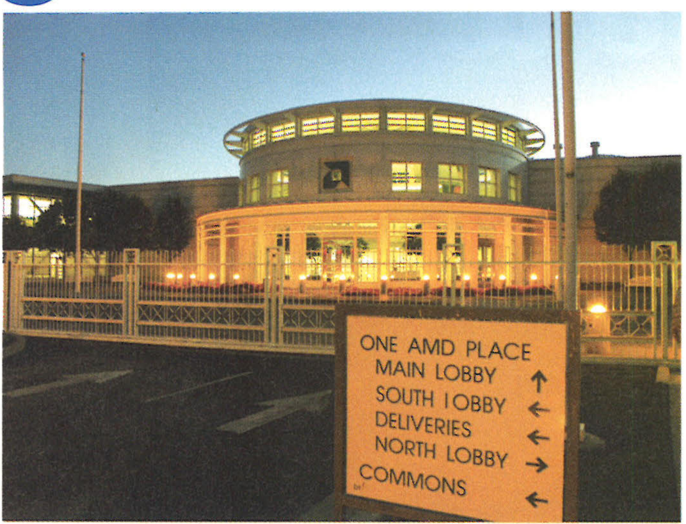

# Les grosses gourmandes arrivent

La course à la puissance du côté des cartes 3D pousse à revoir les normes. Qu'il est loin le temps où les puces se contentaient des 25 Watts fournis par le port AGP. Aujourd'hui, le port PCI Express est capable de fournir 75 Watts, auxquels on ajoute 75 de plus par le biais d'un connecteur d'alimentation externe 6 broches. Avec un haut de gamme actuel qui frise les 100 Watts, on pensait avoir un peu de marge. Ce n'est pas le cas de nVidia qui a demandé une évolution de la norme PCI Express en autorisant l'utilisation d'un deuxième connecteur externe pouvant fournir 75 Watts additionnels. Ne vous alarmez pas, cette demande ne veut pas dire que la consommation des prochaines puces graphiques va monter en flèche : nVidia veut surtout permettre la validation de certaines cartes utilisant deux GPU haut de gamme, comme la bi-6800 Ultra sur laquelle travaille actuellement Asus.




# Offre groupée

Avec l'extension de son usine de Dresde en Allemagne, AMD s'est doté d'une capacité de production qui lui manquait jusque-là pour espérer concurrencer son ennemi de toujours. Mais en attendant que les carnets de commandes se remplissent, c'est une grosse partie de l'usine qui va rester au chômage technique. AMD s'était d'ailleurs rapproché de nVidia pour produire éventuellement certains GPU du constructeur. Le lancement surprise du nForce 4 Intel Edition risque de compromettre la donne. Qu'à cela ne tienne, AMD compte proposer à ses partenaires de produire pour leur compte des chipsets de carte mère, venant concurrencer ainsi les grands fondeurs taiwanais que sont TSMC et UMC. L'Américain pourrait même faire profiter ses clients de son expertise en les aidant à concevoir leurs puces. Ce serait pour AMD l'occasion de s'impliquer un peu plus dans ses plateformes sans pour autant lancer des chipsets sous son propre nom, chose à laquelle ils se refusent. Peut-être à tort : une des grandes forces d'Intel est justement de proposer des solutions complètes de processeurs et de chipsets, sous ce même terme de plateforme. Une recette qui a marché à merveille dans le monde des portables avec le Centrino et qu'Intel compte réutiliser très rapidement pour nos PC de bureau.



# Zanax Multimedia



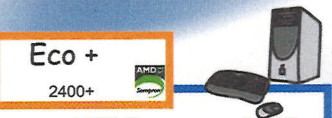

**Ecran TFT Hyundai L72S 17 pouces LCD - 8ms, 1280 x 1024 @ 75 Hz**
**259,99 € TTC**




Ecran TFT 19 pouces LCD - 16ms, 1280 x 1024 @ 75 Hz **289,99 € TTC**



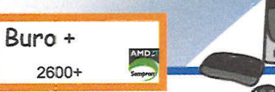
**Moniteur CRT 17 pouces**
**1280 x 1024, pitch 0.26**
**à partir de 99,99 € TTC**



## Eco +
2400+

Processeur **AMD Sempron™ 2400+**
Mémoire **256 Mo DDR** PC2700
Disque dur **40 Go** 7200T
Carte mère **Asrock K7S41GX**
chipset SiS 741 - DDR PC3200
Carte Graphique
**Real 256E 64 Mo** intégrée AGP 8X
Lecteur CD-ROM **52x**
Boîtier ATX 400W + 2 x **USB 2.0 en façade**
Carte **son 5.1** intégrée
6 x USB 2.0 - réseau lan 10/100
Souris 2 boutons + molette
Clavier standard 105 touches
Haut-parleurs 2.0

**249,99 € TTC**
1 639,83 F TTC



## Buro +
2600+

Processeur **AMD Sempron™ 2600+**
Mémoire **512 Mo DDR** PC2700
Disque dur **80 Go** 7200T
Carte mère **Asrock K7VT4A Pro**
chipset VIA KT400A
Carte Graphique
**NVidia GeForce Fx 5500 256** Mo TV
Graveur **DVD multiformat double couche**
16x DVD+/-R, 4x DVD+R9 DL
6x DVD+/-RW, 48x CDR, 24x CDRW, 16x DVD, 48x CD
Boîtier ATX 400W + 2 x **USB 2.0 en façade**
Carte **son 5.1** intégrée
6 x USB 2.0 - réseau lan 10/100
Souris 2 boutons + molette
Clavier standard 105 touches
Haut-parleurs 2.0

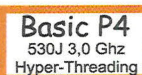
**399,99 € TTC**
2 623,76 F TTC



## ZXP 3000+
Barton 3000+

Processeur **AMD Athlon™ XP 3000+**
Mémoire **512 Mo DDR** PC2700
Disque dur **80 Go** 7200T
Carte mère **Asrock K7VT4A Pro**
chipset VIA KT400A
Carte Graphique
**NVidia GeForce Fx 5500 256** Mo TV
Graveur **DVD multiformat double couche**
16x DVD+/-R, 4x DVD+R9 DL
6x DVD+/-RW, 48x CDR, 24x CDRW, 16x DVD, 48x CD
Boîtier ATX 400W + 2 x **USB 2.0 en façade**
Carte **son 5.1** intégrée
6 x USB 2.0 - réseau lan 10/100 - TV out
Souris 2 boutons + molette
Clavier standard 105 touches
Haut-parleurs 2.0

**449,99 € TTC**
2 951,74 F TTC



## Basic P4
530J 3,0 Ghz
Hyper-Threading

Processeur
**Intel® Pentium® 4 530J 3,00 Ghz**
Mémoire **512 Mo DDR** PC3200
Disque dur **80 Go** 7200T
Carte mère **Asus P5P800S**
chipset Intel i848P - AGP8x - SATA
Carte Graphique
**NVidia GeForce 6600 256** Mo - TV DVI
Graveur **DVD multiformat double couche**
16x DVD+/-R, 4x DVD+R9 DL
6x DVD+/-RW, 48x CDR, 24x CDRW, 16x DVD, 48x CD
Boîtier ATX 400W + 2 x **USB 2.0 en façade**
Carte **son 5.1** 6 canaux intégrée
6 x USB 2.0 - réseau lan 10/100 - **SATA** - TV out
Souris 2 boutons + molette
Clavier standard 105 touches
Haut-parleurs 2.0

**599,99 € TTC**
3 935,68 F TTC

## Home 64
64 bits
HyperTransport
3200+

Processeur
**AMD Athlon™ 64 3200+**
Mémoire **512 Mo DDR** PC3200
Disque dur **160 Go** 7200T 8 Mo
Carte mère **Asus K8N**
chipset nForce 3 - Serial ATA
Carte Graphique
**NVidia GeForce 6600 256** Mo - TV DVI
Graveur **DVD multiformat double couche**
16x DVD+/-R, 4x DVD+R9 DL
6x DVD+/-RW, 48x CDR, 24x CDRW, 16x DVD, 48x CD
Boîtier ATX 400W + 2 x **USB 2.0 en façade**
Carte **son 5.1** 6 canaux intégrée
6 x USB 2.0 - réseau lan 10/100 - TV out
Souris 2 boutons + molette
Clavier standard 105 touches
Haut-parleurs 2.0

**649,99 € TTC**
4 263,65 F TTC



## Player P4
540J 3,2 Ghz
Hyper-Threading

Processeur
**Intel® Pentium® 4 540J 3,20 Ghz**
Mémoire **512 Mo DDR** PC3200
Disque dur **160 Go** 7200T 8 mo
Carte mère **Asus P5P800S**
chipset Intel i848P - AGP8x - SATA
Carte Graphique
**NVidia GeForce 6600 GT 256** Mo - TV DVI
Graveur **DVD multiformat double couche**
16x DVD+/-R, 4x DVD+R9 DL
6x DVD+/-RW, 48x CDR, 24x CDRW, 16x DVD, 48x CD
Boîtier ATX 400W + 2 x **USB 2.0 en façade**
Carte **son 5.1** 6 canaux intégrée
6 x USB 2.0 - réseau lan 10/100 - **SATA** - TV out
Souris 2 boutons + molette
Clavier standard 105 touches
Haut-parleurs 2.0

**749,99 € TTC**
4 919,61 F TTC



## Player 64
64 bits
HyperTransport
3500+

Processeur
**AMD Athlon™ 64 3500+** (socket 939)
Mémoire **512 Mo DDR** PC3200
Disque dur **160 Go** 7200T 8 Mo
Carte mère **Asus A8N-E**
chipset nForce 4 Ultra - Serial ATA - PCI Express
Carte Graphique
**NVidia GeForce PCX 6600 GT 256** Mo - TV DVI
Graveur **DVD multiformat double couche**
16x DVD+/-R, 4x DVD+R9 DL
6x DVD+/-RW, 48x CDR, 24x CDRW, 16x DVD, 48x CD
Boîtier ATX 400W + 2 x **USB 2.0 en façade**
Carte **son 7.1** 8 canaux intégrée
6 x USB 2.0 - réseau Gigabit lan - **FireWire** - TV out
Souris 2 boutons + molette
Clavier standard 105 touches
Haut-parleurs 2.0

**899,99 € TTC**
5 903,55 F TTC



## Power P4
550 3,4 Ghz
Hyper-Threading

**Intel® Pentium® 4 550 3,40 Ghz**
Mémoire **512 Mo DDR 2** PC4200
Disque dur **160 Go SATA** 7200T 8 Mo
Carte mère **Asus P5GDC Pro**
chipset Intel 915P - PCI-E 16x - SATA
Carte Graphique
**ATI Radeon X800 XL 256** Mo - TV DVI
Graveur **DVD multiformat double couche**
16x DVD+/-R, 4x DVD+R9 DL
6x DVD+/-RW, 48x CDR, 24x CDRW, 16x DVD, 48x CD
Boîtier ATX 400W + 2 x **USB 2.0 en façade**
Carte **son 7.1** 8 canaux intégrée
6 x USB 2.0 - réseau Gigabit lan - TV out
Souris 2 boutons + molette
Clavier standard 105 touches
Haut-parleurs 2.0

**999,99 € TTC**
6 559,50 F TTC



## Power 64
64 bits
HyperTransport
3500+

Processeur
**AMD Athlon™ 64 3500+** (socket 939)
Mémoire **1024 Mo DDR** PC3200
Disque dur **200 Go SATA** 7200T 8 Mo
Carte mère **Asus A8N SLI**
chipset nForce 4 - Serial ATA - PCI Express
Carte Graphique
**NVidia GeForce PCX 6800 256** Mo - TV DVI
Graveur **DVD multiformat double couche**
16x DVD+/-R, 4x DVD+R9 DL
6x DVD+/-RW, 48x CDR, 24x CDRW, 16x DVD, 48x CD
Boîtier ATX 400W + 2 x **USB 2.0 en façade**
Carte **son 7.1** 8 canaux intégrée
6 x USB 2.0 - réseau Gigabit lan - **FireWire** - TV out
Souris 2 boutons + molette
Clavier standard 105 touches
Haut-parleurs 2.0

**1 049,99 € TTC**
6 887,48 F TTC



## Expert
550 3,4 Ghz
Hyper-Threading

Processeur
**Intel® Pentium® 4 550 3,40 Ghz**
Mémoire **1024 Mo DDR 2** PC4200
Disque dur **200 Go SATA** 7200T 8 Mo
Carte mère **Asus P5GDC Deluxe**
chipset Intel 915P - PCI-E 16x - SATA
Carte Graphique
**NVidia GeForce PCX 6800 GT 256** Mo
Graveur **DVD multiformat double couche**
16x DVD+/-R, 4x DVD+R9 DL
6x DVD+/-RW, 48x CDR, 24x CDRW, 16x DVD, 48x CD
Boîtier ATX 400W + 2 x **USB 2.0 en façade**
Carte **son 7.1** 8 canaux intégrée
6 x USB 2.0 - réseau Gigabit lan - **FireWire** - TV out
Souris 2 boutons + molette
Clavier standard 105 touches
Haut-parleurs 2.0

**1 199,99 € TTC**
7 871,42 F TTC

## Pro 3800+
64 bits
HyperTransport
3800+

Processeur
**AMD Athlon™ 64 3800+** (socket 939)
Mémoire **1024 Mo DDR** PC3200
Disque dur **200 Go SATA** 7200T 8 Mo
Carte mère **Asus A8N SLI**
chipset nForce 4 - Serial ATA - PCI Express
Carte Graphique
**NVidia GeForce PCX 6800 GT 256** Mo
Graveur **DVD multiformat double couche**
16x DVD+/-R, 4x DVD+R9 DL
6x DVD+/-RW, 48x CDR, 24x CDRW, 16x DVD, 48x CD
Boîtier ATX 400W + 2 x **USB 2.0 en façade**
Carte **son 7.1** 8 canaux intégrée
6 x USB 2.0 - réseau Gigabit lan - **FireWire** - TV out
Souris 2 boutons + molette
Clavier standard 105 touches
Haut-parleurs 2.0

**1 249,99 € TTC**
8 199,40 F TTC

## Performance
560J 3,6 Ghz
Hyper-Threading

Processeur
**Intel® Pentium® 4 560J 3,60 Ghz**
Mémoire **1024 Mo DDR 2** PC4200
Disque dur **200 Go SATA** 7200T 8 Mo
Carte mère **Asus P5GDC Deluxe**
chipset Intel 915P - PCI-E 16x - SATA
Carte Graphique
**NVidia GeForce PCX 6800 Ultra 256** Mo
Graveur **DVD multiformat double couche**
16x DVD+/-R, 4x DVD+R9 DL
6x DVD+/-RW, 48x CDR, 24x CDRW, 16x DVD, 48x CD
Boîtier ATX 400W + 2 x **USB 2.0 en façade**
Carte **son 7.1** 8 canaux intégrée
6 x USB 2.0 - réseau Gigabit lan - **FireWire** - TV out
Souris 2 boutons + molette
Clavier standard 105 touches
Haut-parleurs 2.0

**1 399,99 € TTC**
9 183,33 F TTC

**Toutes les modifications sont possibles.**
**Vous pouvez aussi réaliser votre configuration sur mesure.**

**Windows XP Home (édition familiale) version oem : 89 euro**

Configurations vendues sans moniteur et sans système d'exploitation.
Moniteurs à partir de 99 euro. Logiciel Microsoft® Windows XP® à partir de 89 euro.

Matériel garanti 1 ans pièces et main d'oeuvre. Garantie retour atelier.

Photos non contractuelles. Prix applicables dans la limite du stock disponible et modifiables sans préavis. Informations et caractéristiques indicatives données sous réserves d'erreurs typographiques. Tous nos articles sont indiqués "Prix emporté" et s'entendent TTC. Frais d'expédition non compris.
Conception : Zanax Multimedia 2002/2004. Toutes les marques citées et leurs combinaisons sont déposées par leurs propriétaires respectifs. Zanax Multimedia S.A.R.L. au capital de 7 650 € - RCS Créteil B 433 069 127 - APE 518G. Taux de TVA 19,6%. Taux de l'euro : 1 euro = 6,55957 francs.

**Horaires :**
**Mardi à Samedi**
**10h30-19h**
**sans intérruption**




e-mail : zanax@wanadoo.fr

Tél. : 01 48 84 79 13
Fax : 01 48 92 35 88

Zanax Multimedia
27, avenue René Panhard
94 320 Thiais

# Creative X-Fi

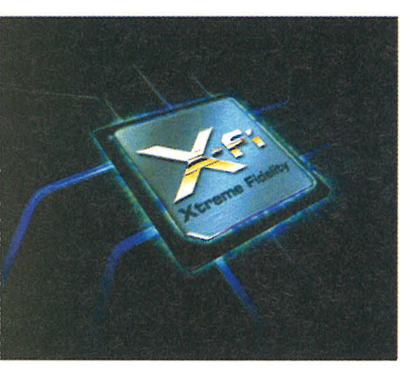
## ÇA PASSE OU ÇA CASSE...

**Face aux myriades de cartes graphiques et de processeurs, il ne reste pas beaucoup de place aux cartes son pour exister. Amplement concurrencées par les chips audio intégrés, il devient difficile pour les grands noms du domaine de se faire entendre. Creative tente de révolutionner le genre avec une puce sonore aux caractéristiques démesurées. Folie des grandeurs ou évolution nécessaire ?**

C_Wiz

GAD ! GAD ! J'AI CHOPÉ UN NOUVEAU CODE POUR WARDEUBEUL OF GEURGEUBEUL !!

AVEC ÇA, J'PEUX HABILLER MON PERSO COMME JE VEUX ! GAD' !



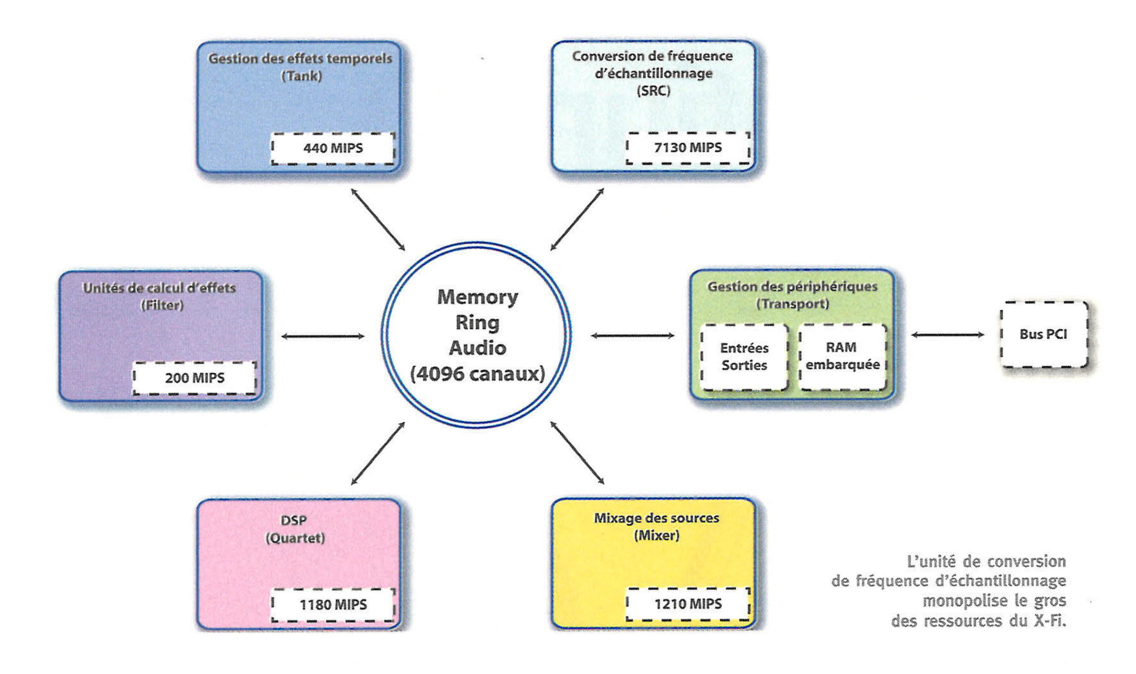

Depuis ses modestes débuts de réparateur informatique à Singapour, Creative est devenu au fil des années la marque de référence de l'audio pour PC avec ses Sound Blaster. Et pourtant... Qui se souvient du fait que ces cartes n'étaient à l'époque que des clones d'AdLib, constructeur qui dominait le marché de la tête et des épaules ? En utilisant la même puce audio (fabriquée par Yamaha), la firme de Singapour jouait sur la compatibilité. AdLib tombera dans l'oubli, poussé par la trop grande confiance de ses dirigeants qui n'ont pas senti le vent tourner. Malgré une solution techniquement inférieure aux nouvelles offres d'AdLib, les cartes de Creative se sont imposées par défaut, leur prix faisant la différence.

**Marketing agressif** Difficile de parler de Creative sans évoquer les pirouettes marketing qui ont (et continuent encore) fait couler beaucoup d'encre. Il y avait sur les premières Sound Blaster l'emploi de l'acronyme DSP censé évoquer un processeur digital pour le son, créant dans les esprits la confusion avec les processeurs de traitement du signal qui feront leur apparition sur les cartes audio quelques années après. La carte était également marquée comme stéréo alors que seule une partie de la puce offrait cette possibilité. Plus récemment, les Audigy et Extigy ont été la cible de certains consommateurs américains qui se sont plaints du fait que le support annoncé du 24 bits et d'une fréquence d'échantillonnage de 96 KHz soit limité à un nombre restreint de cas (à savoir uniquement en lecture, et sans passer par les sorties numériques). Pour sa nouvelle technologie X-Fi (Xtreme Fidelity, tout un programme), Creative joue la carte de la transparence en partageant les caractéristiques de ses nouvelles puces. Avec 51 millions de transistors et une fréquence de fonctionnement de 400 MHz, c'est une mini-révolution que propose l'Asiatique. De quoi s'attaquer aux derniers écueils du domaine.

**Ça tourne en rond** Au-delà d'une simple puce, c'est une refonte complète de l'architecture qui est proposée par Creative pour son X-Fi. Elle est totalement modulaire et pourra évoluer beaucoup plus facilement que le vénérable mais très strict Emu2K5 des dernières Audigy. Le cœur de la puce tourne autour d'un contrôleur mémoire de type « ring ». Héritée du monde des réseaux, la technique permet de relier une multitude d'unités de calculs sans pour autant spécifier d'ordre puisque les données transitent sur un bus circulaire. Il peut contenir jusqu'à 4096 canaux audio, ce qui devrait suffire même pour les effets les plus complexes. Retenez bien cette solution de « ring » car elle pourrait apparaître très prochainement dans d'autres types de processeurs...

## Architecture du X-Fi et répartition des MIPS*

* Millions d'Instructions Par Seconde




L'unité de conversion de fréquence d'échantillonnage monopolise le gros des ressources du X-Fi.

## Comparaison Audigy / X-Fi

| | EMU10K 2.5 (Audigy 2 ZS) | X-Fi |
|---|---|---|
| Transistors | 4 600 000 | 51 100 100 |
| Portes logiques | 200 000 | 1 613 658 |
| Procédé de fabrication | 0,18 microns | 0,13 microns |
| Puissance de calcul | 424 MIPS* | 10 340 MIPS* |
| Fréquence | 200 MHz | 400 MHz |

* Millions d'Instructions Par Seconde

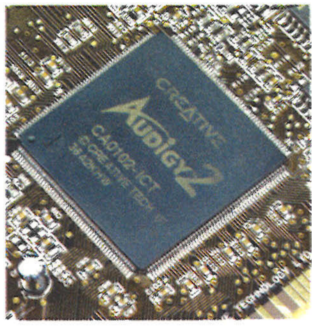
HOP! J'APPUIE LÀ TU VOIS, ET HOP! UN SOUTIEN-GORGE ANTI-DRAGON!

OUI OUI C'EST TRÈS JOLI ! TRÈÈÈS RIGOLO ! AHAH, MAIS LÀ TU VOIS C'EST SUPER URG...

Le X-Fi est extrêmement flexible. Un mode baptisé « Creation » permet de conserver un signal haute résolution 24 bits à 96 ou 192 KHz tout au long du traitement, sans qu'aucune conversion lui soit appliquée. Cela ne veut cependant pas dire que l'on ne peut pas lui appliquer un filtre : si les unités de calcul des effets sont limitées et ne travaillent que sur des bandes de 48 KHz, la puce est capable de décomposer le signal (on parle de séparation de bande) pour lui appliquer les effets puis le recomposer par la suite. On verra en pratique les résultats de cette technique qui ne devrait pas trop détériorer le son.

### Diminuer les distorsions

Un des problèmes principaux de l'audio numérique tient dans les fréquences d'échantillonnage. Si la plupart des sources traditionnelles, comme les CD audio, utilisent une fréquence de 44.1 KHz, le monde professionnel et celui du PC est calé sur 48 KHz. Il faut donc convertir, une tâche dont s'accommodent particulièrement mal les puces intégrées aux cartes mère et qui charcutent le son plutôt qu'autre chose. Le X-Fi consacre la majeure partie de ses transistors à une unité de conversion ultra-performante, qui utilise des algorithmes très précis, supprimant les distorsions présentes dans les solutions actuelles. Du côté des filtres, le X-Fi n'est pas en reste avec des unités de calcul programmables pour effectuer aussi bien la modélisation d'environnements sonores que la gestion du son dans l'espace. Plus intéressant, la gestion des effets profite de manière très intelligente du bus ring. Les calculs de réverbération ou d'écho vont, d'une manière ou d'une autre, répéter une partie du signal pour créer l'effet. La puce utilisera alors quelques-uns des 4096 canaux audio disponibles qui seront mixés au dernier moment. Pour calculer les traitements les plus complexes, le X-Fi repose sur un DSP amoureusement baptisé Quartet. Il a été particulièrement optimisé pour le traitement multi-canal et la séparation des signaux (répartition d'une source stéréo sur des kits d'enceintes 7.1 par exemple).



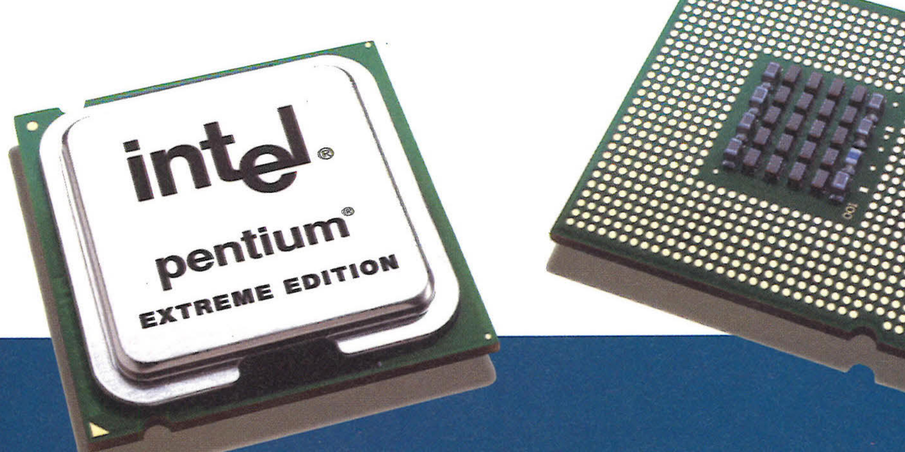

L'Audigy 2 ZS utilise la dernière version du célèbre EMU10K qui nous suit depuis maintenant 7 ans.



### Trop haut de gamme ?

En comblant les failles des gammes Audigy et en visant un très haut niveau de qualité sonore, Creative met toutes les chances de son côté pour que le X-Fi soit un succès en se démarquant le plus possible des limites des puces audio intégrées existantes. En espérant que, contrairement à AdLib, cette avancée technique fasse mouche dans la tête des développeurs de jeux. Rien n'est moins sûr et Creative devra jouer de son influence pour que des applications mettent à profit sa nouvelle technologie d'ici au lancement des premières cartes, à l'automne.

# Pentium D et Pentium EE 840




## Révolution silencieuse

**Réveillez-vous, le moment est historique ! Après des années de sacralisation du MHz, l'informatique personnelle prend le tournant du parallélisme. Intel a choisi l'heure du grand rendez-vous, mais le reste du monde est-il prêt à accepter ce bouleversement cataclysmique ?**

C_Wiz




### La configuration de test

- Carte mère Intel D955XBK (i955X)
- Processeur Intel Pentium EE (3.2 GHz)
- 1 Go de RAM DDR2 667 (2x512 Mo)
- Carte mère Asus A8N-SLI Deluxe (nForce 4)
- Processeur AMD Athlon FX-55 (2.6 GHz)
- 1 Go de RAM DDR 400 (2x512 Mo)
- Carte graphique ATI Radeon X850 XT PE
- Windows XP SP2
- DirectX 9.0c
- Drivers ATI Catalyst 5.6 beta

Août 2004, quelques jours avant l'Intel Developer Forum, AMD coupe l'herbe sous le pied de son concurrent avec la première démonstration publique d'un processeur dual core pour PC. Un crime de lèse-majesté de plus qui a piqué au vif les hommes en bleu, déjà bien agacés d'avoir dû abdiquer sur le 64 bits. Intel fera à son tour une démonstration (un peu controversée sur la forme, nous y reviendrons) avec une version dual core du Pentium 4. C'est aujourd'hui ce processeur que nous testons avec le Pentium D qui troque curieusement son chiffre contre la quatrième lettre de l'alphabet...

### Changer les mentalités

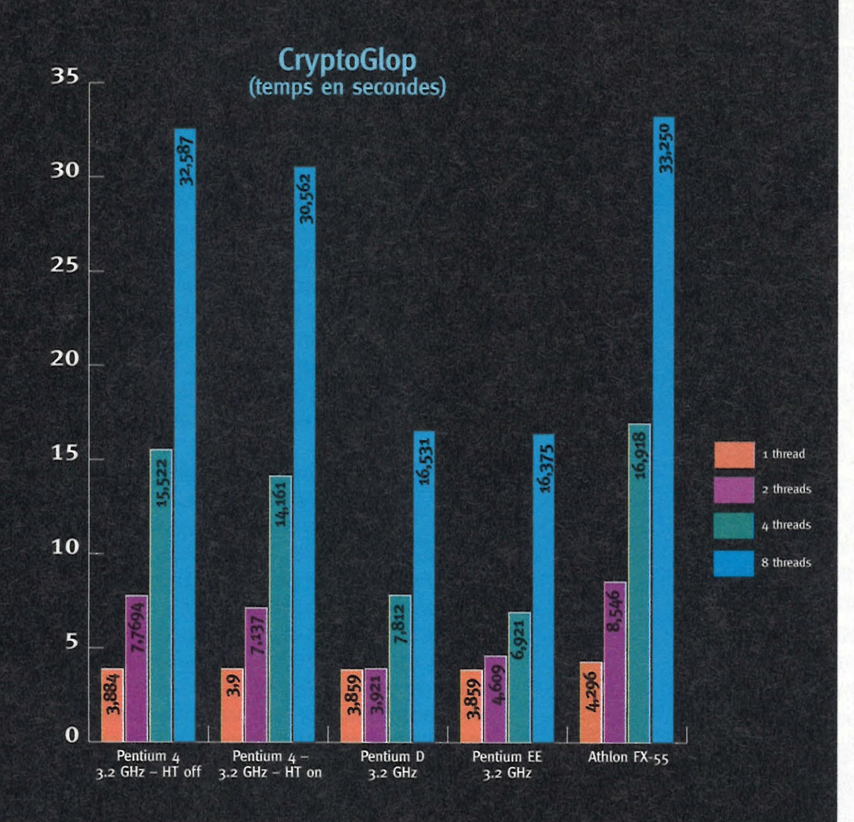
Depuis son émancipation au milieu des années 90, AMD n'a pas cessé de pousser son concurrent dans une folle course à la vitesse. Au-delà de la recherche des performances, ce sont surtout les autocollants sur les boîtes qui comptent et particulièrement la sacro-sainte échelle du mégahertz. On se souviendra de la passe d'armes autour du chiffre symbolique d'un gigahertz, fréquence présentée en premier par AMD au début de l'été 2000. Intel répliquera avec un Pentium III boosté à 1,13 GHz, largement instable. Il sera retardé de longs mois. Agacé, le géant dévoilait à la fin de l'année 2000 l'architecture Netburst de celui qui deviendra le Pentium 4. C'est devenu une obsession, il faut à tout prix gagner la course à la fréquence. Intel va la mener jusqu'au bout : démarrant à 1,4 GHz, il atteindra cinq années plus tard les 3,8 GHz. Un tableau idyllique qui cache une réalité un peu plus cruelle : depuis le Pentium 4 3,4C annoncé au début de l'année 2004, c'est le statu quo du côté des performances. Nouveaux procédés de fabrication (0.09 micron), nouveau socket (775 à broches plates) et nouvelle mémoire (DDR2), rien n'y fera. Entre retards et annulations (y compris l'impossibilité d'atteindre la très symbolique marche des 4 GHz), c'est surtout AMD qui a tiré son épingle du jeu en continuant, imperturbable, son petit bonhomme de chemin.

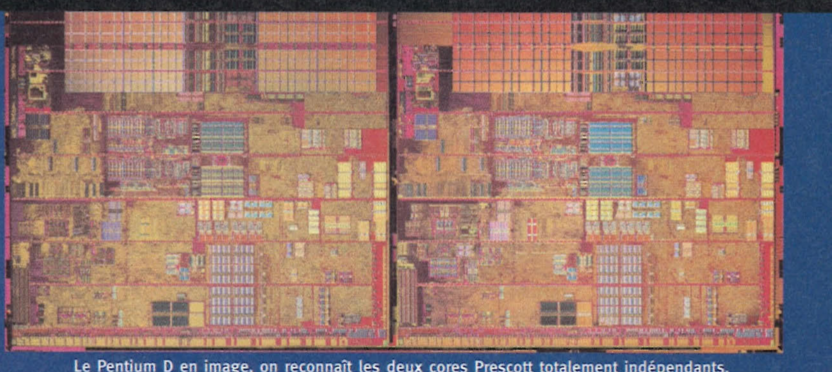


Un wafer de Pentium 4. Dans le cas des Pentium D, ils sont découpés deux à deux.

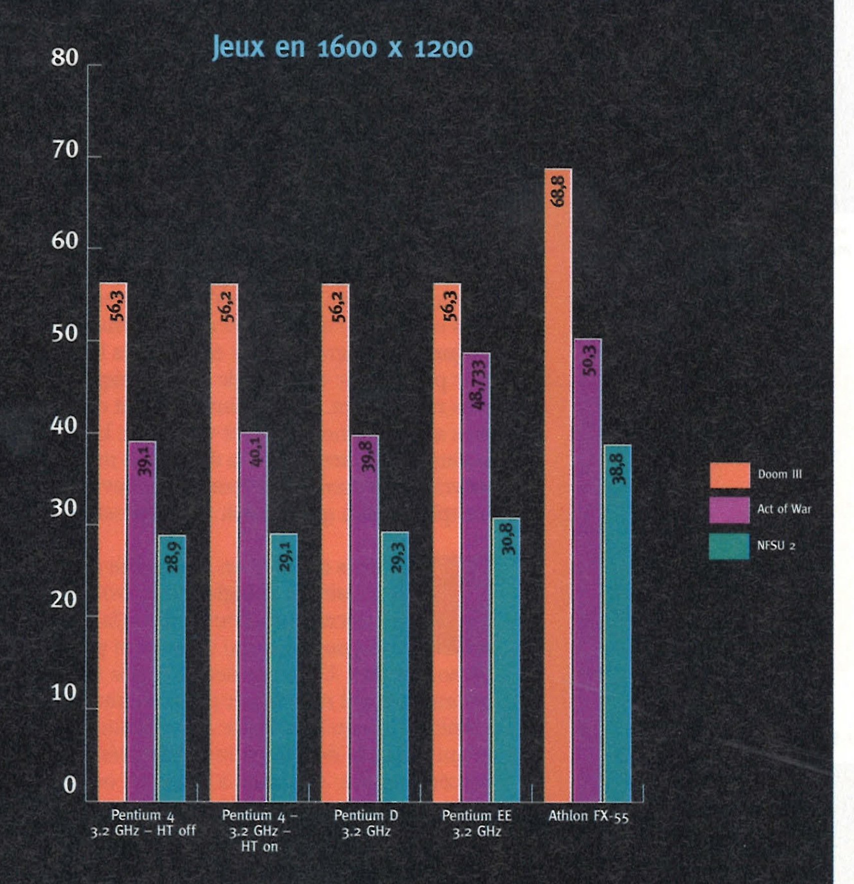
### Balle dans le pied

La situation est d'autant plus triste qu'Intel s'auto-concurrence du côté des portables avec son Pentium M. Développé sur les bases d'un Pentium 3 copieusement remis au goût du jour dans son centre de recherche israélien, il fonctionne à des fréquences pratiquement

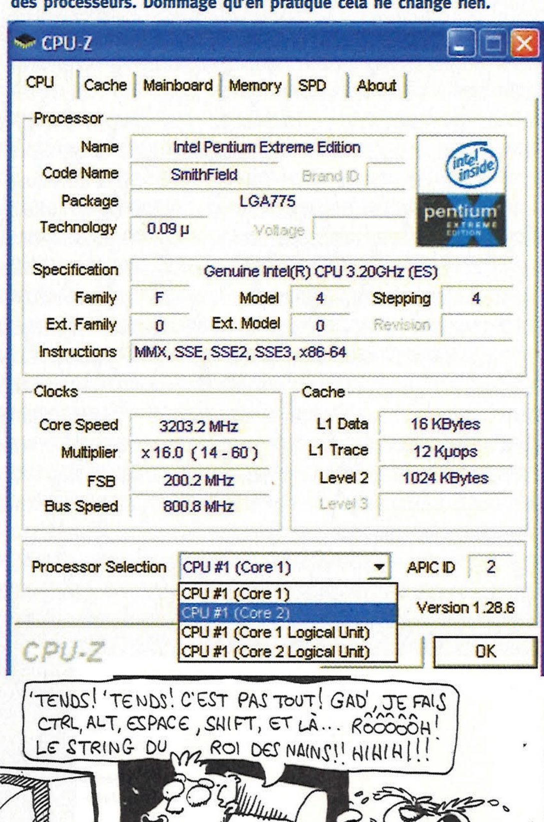


Le Pentium D en image, on reconnaît les deux cores Prescott totalement indépendants.




Intel a voulu bien faire les choses en affinant l'ordre de détection des processeurs. Dommage qu'en pratique cela ne change rien.



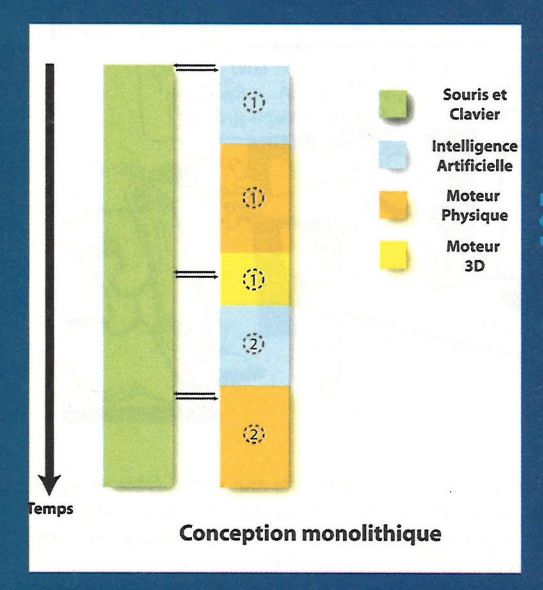

deux fois moindres que celles de son grand frère et garde d'excellentes performances. Nous l'avons vu le mois dernier, il peut même damer le pion au P4 dans les jeux, cas de figure où l'architecture Netburst n'est plus à la fête. Pour se sortir de ce cul-de-sac, Intel va utiliser une technique que l'on connaît bien dans le monde des serveurs : si l'on veut plus de puissance, il suffit de rajouter des processeurs. La nouveauté tient surtout dans la forme.

## Un brin de technique

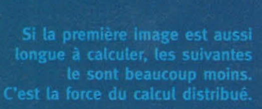
Afin de bien comprendre de quoi l'on parle, nous allons redéfinir quelques termes. Car quand on discute processeurs, on évoque aussi bien l'objet physique que le cœur qui effectue les calculs. Commençons par l'emballage. La plaque d'époxy verte sur laquelle sont fixées les broches s'appelle le package. Son rôle est avant tout mécanique, il va servir d'interface avec la carte mère et permettre aussi de déterminer, via un jeu de composants, la fréquence de fonctionnement du processeur et d'autres paramètres comme la taille du cache ou la fréquence du bus. Au-dessus du package, on trouve un petit pavé brillant, le « die ». Il est apparent sur certains processeurs comme les Athlon XP et les Pentium III (les Athlon 64 et les Pentium 4 sont recouverts d'une plaque en métal qui protège le die). Il contient le cœur du processeur, on parle alors de core. C'est lui qui regroupe les multiples unités d'exécution, la mémoire cache, en bref tous les composants d'un « processeur » moderne. Vous vous demandez peut-être

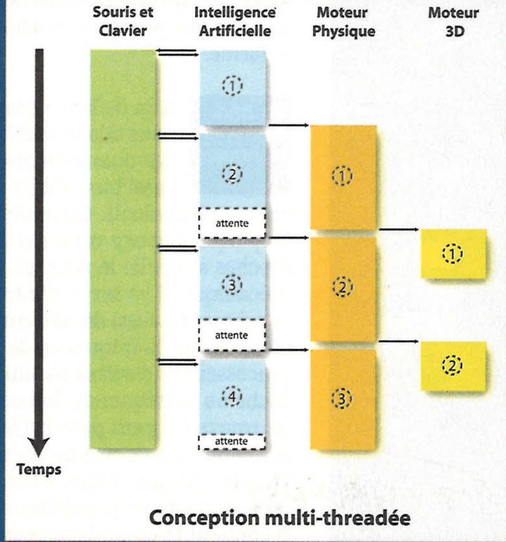
## Soyons synchros

**Du point de vue des programmeurs de jeux, le dual core est un véritable casse-tête. Nombre de tâches ne sont pas divisibles et les développeurs doivent dissocier la logique de fonctionnement de leurs logiciels. Dans un but de simplification, nous allons considérer quatre tâches : la gestion de la souris et du clavier, l'intelligence artificielle, le moteur physique et le rendu 3D. Tout le problème tient en la synchronisation des " threads ". Pour obtenir une image il faut passer par toutes les étapes, puis recommencer. L'intelligence artificielle dépend de la position du joueur, que l'on détermine à partir des mouvements de souris. Le moteur physique a également besoin de ces informations, mais aussi de la position des ennemis qui aura été modifiée par l'I.A... Vous commencez à saisir la difficulté : certaines de ces tâches sont bloquantes et il devient très complexe de synchroniser toutes les opérations de manière optimale. Se rajoute une autre difficulté, il faut transférer des informations entre les threads. Cela peut se révéler coûteux, particulièrement dans le cas du Pentium D où, pour communiquer, les deux cores sont obligés de passer par le chipset. AMD dispose pour son futur Athlon 64 X2 d'une solution plus élégante avec un bus mémoire partagé au sein du processeur. Dans des applications très optimisées, le challenger éternel d'Intel pourrait bien tirer son épingle du jeu et donner encore une fois une leçon à son concurrent.**




Le coût de calcul d'une image est fixe dans une application monolithique.


Si la première image est aussi longue à calculer, les suivantes le sont beaucoup moins. C'est la force du calcul distribué.




d'où viennent les « die »? Les usines de fabrication de processeurs utilisent des galettes de silicium de 30 cm de diamètre sur lesquelles on va graver le contenu des die par un procédé de photolithographie. Ils sont testés un à un puis découpés. Plus le procédé de gravure utilisé est récent (la finesse de gravure utilisée est en ce moment de 0,09 micron) et plus le taux de rejet sera élevé. Nos amis mathématiciens le savent, les lois des probabilités font qu'en augmentant la taille du processeur (son nombre de transistors), on augmente les proportions de processeurs non fonctionnels. Maintenant que cette sémantique est clarifiée, il est grand temps de voir ce qui change en pratique avec le dual core.

### Un terme, plusieurs approches

Comme son nom l'indique, le dual core se résume à utiliser deux cores sur un même package. Si le concept est simple en apparence, il existe en gros trois types d'implémentations possibles. La plus simple consiste tout simplement à placer deux « die » sur le package. C'est la solution la moins élégante, mais c'est surtout la plus simple à produire : pas besoin de changer les lignes de production, on peut construire des processeurs dual core à partir des wafers utilisés pour les processeurs mono core. Certains vont même




jusqu'à dire que le « double die » n'est pas un vrai « dual core » car rien ne relie directement nos deux processeurs. Ils disposent chacun de leurs propres caches et vont se battre l'un et l'autre pour utiliser chacun leur tour les ressources du système. Deuxième solution, placer deux core sur un même die. En pratique, seule la découpe du wafer change : ils sont découpés par bloc de deux. De quoi faire monter le taux de rejet. On peut cependant recycler les chutes en processeurs mono core classiques (ou en porte-clefs). La troisième solution est la plus complexe : développer de nouveaux wafers sur lesquels on va graver deux cores reliés l'un à l'autre. Cela leur permet par exemple de communiquer ensemble plus rapidement. C'est techniquement ce qui se fait de plus avancé, l'inconvénient venant de la production des wafers : contrairement à la deuxième méthode, le recyclage en processeur mono core devient très complexe (bien qu'il ne soit pas impossible).

### Coming out

Lors de l'IDF en septembre dernier, Intel s'était fait épingler pour avoir utilisé un processeur « double die » (la méthode 1 pour ceux qui ne suivent pas) dans sa démonstration. Un processeur hybride issu des laboratoires qui ne reflétait pas réellement le « Smithfield » qu'Intel lance aujourd'hui sur le marché et qui utilise la deuxième méthode présentée précédemment. Anecdote à l'époque, on peut cependant se demander si cela n'a pas pesé sur la stratégie du numéro 1 du processeur.






















**Les prix évoluent au cours du mois. Contactez nous pour connaître les derniers tarifs.**
*Si le matériel que vous recherchez ne figure pas dans cette liste, n'hésitez pas à nous contacter.*
*Choisissez vos composants et composez vous même votre unité centrale selon vos besoins et vos envies...*

Processeurs, mémoires et disques durs contactez nous pour les prix du jours.

## Processeurs



| | |
|---|---|
| *Processeurs AMD* | |
| Sempron 2200+ | 45,00 € |
| Sempron 2300+ | 49,00 € |
| Sempron 2400+ | 59,00 € |
| Sempron 2500+ | 69,00 € |
| Sempron 2600+ | 79,00 € |
| Sempron 2800+ | 89,00 € |
| Sempron 3000+ | 99,00 € |
| Sempron 3100+ | 109.00 € |
| Athlon XP 2800+ | 99,00 € |
| Athlon XP 3000+ | 125,00 € |
| Athlon XP 3200+ | 139,00 € |
| Athlon 64 2800+ | 119,00 € |
| Athlon 64 3000+ | 139,00 € |
| Athlon 64 3200+ | 179,00 € |
| Athlon 64 3400+ | 215,00 € |
| Athlon 64 3500+ | 269,00 € |
| Athlon 64 3700+ | 335,00 € |
| Athlon 64 3800+ | 379,00 € |
| Athlon 64 4000+ | 579,00 € |
| Athlon Fx 55 | 885,00 € |
| *Processeurs Intel Pentium 4 C/E* | |
| Pentium 4E 3,00 Ghz | 169,00 € |
| Pentium 4E 3,20 Ghz | 199,00 € |
| Pentium 4 530J 3,00 Ghz | 169,00 € |
| Pentium 4 540J 3,20 Ghz | 209,00 € |
| Pentium 4 550J 3,40 Ghz | 259,00 € |
| Pentium 4 560J 3,60 Ghz | 379,00 € |
| Pentium 4 570J 3,80 Ghz | 635,00 € |
| Pentium 4 630 3,00 Ghz 64 bits | 225,00 € |
| Pentium 4 640 3,20 Ghz 64 bits | 269,00 € |
| Pentium 4 650 3,40 Ghz 64 bits | 379,00 € |
| Pentium 4 660 3,60 Ghz 64 bits | 579,00 € |
| *Celeron, contactez nous.* | |

## Disques Durs

| | |
|---|---|
| *Hitachi, Maxtor, Seagate, Western Digital.* | |
| 40 Go 7200T 2 Mo | 45,00 € |
| 80 Go 7200T 2 Mo | 55,00 € |
| 120 Go 7200T 2 Mo | 65,00 € |
| 80 Go 7200T 8 Mo | 59,00 € |
| 120 Go 7200T 8 Mo | 69,00 € |
| 160 Go 7200T 8 Mo | 75,00 € |
| 200 Go 7200T 8 Mo | 95,00 € |
| 250 Go 7200T 8 Mo | 139,00 € |
| 300 Go 7200T 16 Mo | 179,00 € |
| 400 Go 7200T 16 Mo | 339,00 € |
| 80 Go SATA 7200T 8 Mo | 59,00 € |
| 120 Go SATA 7200T 8 Mo | 79,00 € |
| 160 Go SATA 7200T 8 Mo | 79,00 € |
| 200 Go SATA 7200T 8 Mo | 99,00 € |
| 250 Go SATA 7200T 8 Mo | 149,00 € |
| 300 Go SATA 7200T 16 Mo | 199,00 € |
| 400 Go SATA 7200T 16 Mo | 339,00 € |
| Raptor 36 Go SATA 10000T | 109,00 € |
| Raptor 74 Go SATA 10000T | 185,00 € |
| *Disques durs externe USB2.0 :* | |
| Maxtor One Touch 80 Go | 125,00 € |
| Maxtor One Touch 120 Go | 145,00 € |
| WD Essential 120 Go | 115,00 € |
| WD Essential 160 Go | 139,00 € |
| *Disques durs externe USB2.0 & IEEE1394 :* | |
| Maxtor One Touch 160 Go | 179,00 € |
| Maxtor One Touch II 200 Go | 219,00 € |
| Maxtor One Touch II 250 Go | 249,00 € |
| Maxtor One Touch II 300 Go | 295,00 € |
| WD Dual Option 160 Go | 179,00 € |
| WD Dual Option 250 Go | 235,00 € |
| WD Media Center 160 Go | 189,00 € |
| WD Media Center 250 Go | 239,00 € |

## Mémoires

| | |
|---|---|
| 128 / 256 Mo SDRAM PC133 | 19,00 / 35,00 € |
| 512 Mo SDRAM PC133 | 55,00 € |
| 256 Mo DDR PC-3200 | 29,00 € |
| 512 Mo DDR PC-3200 | 39,00 € |
| 1024 Mo DDR PC-3200 | 119,00 € |
| 256 Mo DDR2 PC-4200 533 Mhz | 29,00 € |
| 512 Mo DDR2 PC-4200 533 Mhz | 49,00 € |
| 1024 Mo DDR2 PC-4200 533 Mhz | 139,00 € |
| *Samsung - Kingston PC-3200 400 Mhz :* | |
| 256 Mo / 512 Mo | 35,00 / 55,00 € |
| 512 Mo DDR2 PC-4200 533 Mhz | 65,00 € |
| *Corsair DDR PC-3200 400 Mhz :* | |
| Value Select 512 Mo | 79,00 € |
| CMX512-3200XL 512 Mo | 129,00 € |
| TWINX1024-3200XL 2 x 512 Mo | 249,00 € |
| *Autres marques ou modèles, contactez nous.* | |

## Cartes Mères



| | |
|---|---|
| *Pentium 4* | |
| Asus P5GD1 (PCI-E) | 119,00 € |
| Asus P5GDC Pro (PCI-E) | 125,00 € |
| Asus P5GDC Deluxe (PCI-E) | 155,00 € |
| Asus P5GD2 Deluxe (PCI-E) | 185,00 € |
| Asus P5GD2 Premium (PCI-E) | 205,00 € |
| Asus P5AD2 Deluxe (PCI-E) | 219,00 € |
| Asus P5AD2 Premium (PCI-E) | 239,00 € |
| Asus P5P800 | 89,00 € |
| Asus P5P800S | 75,00 € |
| Asrock P4 Combo | 65,00 € |
| Asus P4P800S-X | 65,00 € |
| Asus P4P800-E Deluxe | 109,00 € |
| Asus P4C800-E Deluxe | 169,00 € |
| *Duron / Athlon XP / Athlon 64* | |
| Asrock K7VT4A+ | 35,00 € |
| Asrock K7S41GX | 39,00 € |
| Asus A7V8X-X | 45,00 € |
| Asus A7N8X-E Deluxe | 85,00 € |
| Asrock K8 Combo Z | 69,00 € |
| Asus K8N | 75,00 € |
| Asus K8N-E Deluxe | 99,00 € |
| Asus A8V Deluxe | 119,00 € |
| Gigabyte K8NF-9 | 115,00 € |
| Asus A8N-E (PCI-E) | 125,00 € |
| Asus A8N SLI (PCI-E) | 145,00 € |
| Asus A8N SLI Deluxe (PCI-E) | 165,00 € |
| Module WiFi Asus | 19,00 € |

*Autres cartes mères, autres marques, contactez nous.*
*Asrock, Biostar, Gigabyte, MSI*

## Cartes Graphiques



*Albatron, Asus, Connect 3D, Gigabyte, Leadtek, MSI, Power Color, Sapphire, XFX*

| | |
|---|---|
| *ATI Radeon AGP8x DDR + TV out* | |
| Radeon 7000 64 Mo | 35,00 € |
| Radeon 9250 128 Mo | 39,00 € |
| Radeon 9550 256 Mo | 69,00 € |
| Radeon 9600 Pro Ez 256 Mo | 105,00 € |
| Radeon 9600 XT 256 Mo | 145,00 € |
| Radeon X800 XL 256 Mo | 339,00 € |
| Radeon X800 Pro 256 Mo | 399,00 € |
| Radeon X800 XT 256 Mo | 479,00 € |
| *ATI Radeon PCI Express DDR + TV out* | |
| Radeon X300SE 128 Mo | 69,00 € |
| Radeon X600 Pro 256 Mo | 99,00 € |
| Radeon X700 Pro 128 Mo | 175,00 € |
| Radeon X700 Pro 256 Mo | 205,00 € |
| Radeon X800 256 Mo | 275,00 € |
| Radeon X800 XL 256 Mo | 299,00 € |
| Radeon X800 Pro 256 Mo | 409,00 € |
| Radeon X850 XT 256 Mo vivo | 485,00 € |
| *Nvidia GeForce AGP8x DDR + TV out* | |
| FX 5200 128 Mo | 45,00 € |
| FX 5500 128 Mo | 55,00 € |
| FX 5500 256 Mo | 69,00 € |
| GeForce 6200 A 256 Mo | 85,00 € |
| GeForce 6600 256 Mo | 129,00 € |
| GeForce 6600 GT 128 Mo | 179,00 € |
| GeForce 6600 GT 256 Mo | 235,00 € |
| GeForce 6800 128 Mo | 275,00 € |
| GeForce 6800 GT 256 Mo | 369,00 € |
| GeForce 6800 Ultra 256 Mo | 515,00 € |
| *Nvidia GeForce PCI Express DDR + TV out* | |
| GeForce PCX 6200 Turbo Cache | 59,00 € |
| GeForce PCX 6200 128 Mo | 95,00 € |
| GeForce PCX 6200 256 Mo | 105,00 € |
| GeForce PCX 6600 128 Mo | 115,00 € |
| GeForce PCX 6600 256 Mo | 125,00 € |
| GeForce PCX 6600 GT 128 Mo | 175,00 € |
| GeForce PCX 6600 GT 256 Mo | 269,00 € |
| GeForce PCX 6800 128 Mo | 279,00 € |
| GeForce PCX 6800 256 Mo | 299,00 € |
| GeForce PCX 6800 GT 256 Mo | 379,00 € |
| GeForce PCX 6800 Ultra 256 Mo | 549,00 € |

## Acquisition

| | |
|---|---|
| ADS Tech Instant TV | 35,00 € |
| Pinnacle PC TV Rave | 49,00 € |
| Pinnacle PC TV Stereo / Live | 59,00 / 69,00 € |
| Pinnacle PC TV Sat | 99,00 € |
| Pinnacle Media Center 200i (TNT) | 99,00 € |
| Pinnacle Studio AV/DV V9 | 125,00 € |
| Pinnacle Studio AV/DV Deluxe + | 175,00 € |
| Pinnacle Movie Box USB V9 | 149,00 € |
| *Autres produits contactez nous.* | |

## Optique

| | |
|---|---|
| Floppy 3½ 1,44 Mo | 9,00 € |
| CD-ROM LG 52x | 15,00 € |
| Lecteur DVD LG 16x/52x | 25,00 € |
| Plextor PX-130A 16x/52x | 35,00 € |
| Graveur CD LG 52x/32x/52x | 25,00 € |
| Graveur Plextor PX-W5224TA | 55,00 € |
| *Graveurs multiformats double couche* | |
| LG 4163B +/- 16x | 55,00 € |
| lite On SOHW 1673S +/- 16x | 49,00 € |
| Pioneer DVR-109D +/- 16x | 65,00 € |
| Plextor PX716A +/- 16x | 115.00 € |
| Graveur DVD externe 16x | 99.00 € |
| Logiciel Nero 6.0 oem | 7.00 € |
| *Autres marques ou modèles, contactez nous.* | |

## Boitîers/Barebones

| | |
|---|---|
| Boitier ATX 400W | 35,00 € |
| Zorro 460W | 49,00 € |
| Advance X Blade 460W | 79,00 € |
| Cooler Master Centurion 5 | 59,00 € |
| Cooler Master Cavalier | 115,00 € |
| Cooler Master Wave Master | 139,00 € |
| Cooler Master Stacker | 169,00 € |
| Antec PlusView 1000AMG | 75,00 € |
| Antec Super Lanboy | 99,00 € |
| Antec Sonata noir 380W | 119,00 € |
| Antec P160 | 125,00 € |
| Sunbean Samurai | 59,00 € |
| Sunbean Transformer (néon) | 99,00 € |
| Alimentation Hiper 350W | 35,00 € |
| Alimentation Hiper 425W | 59,00 € |
| Alimentation Hiper Type R 480W | 95,00 € |
| *Autres modèles, contactez nous. Heden, Xpola* | |

## Moniteurs

| | |
|---|---|
| *Cathodique CRT* | |
| Moniteur 17 pouces | 99,99 € |
| Moniteur 17 pouces Flat Q770 | 119,00 € |
| Moniteur 19 pouces | 159,00 € |
| Moniteur 19 pouces Flat Q995 | 179,00 € |
| *TFT LCD* | |
| TFT 17" divers 16 ms | 219,00 € |
| Hyundai L72S 17" 8 ms | 259,00 € |
| Hyundai L72D 17" 8 ms DVI | 285,00 € |
| Hyundai Q17+ 17" 12 ms + HP | 359,00 € |
| TFT 19 pouces 16 ms | 289,00 € |
| Hyundai L90D+ 19" 8 ms DVI | 439,00 € |
| LG 1730SGNT 17" LCD 12 ms | 269,00 € |
| LG 1720B 17" LCD 12 ms | 299,00 € |
| LG 1915S 19" LCD 12 ms | 359,00 € |

*Autres produits, contactez nous : Acer, Belinea, Iiyamia, Philips, Samsung, Sony..*

## Cartes son

| | |
|---|---|
| SB Live 24 bits | 29,00 € |
| SB Audigy Ls | 69,00 € |
| SB Audigy 2 Zs | 95,00 € |
| SB Audigy 2 Zs Platinum | 189,00 € |
| *M-Audio et Terratec, contactez nous.* | |

## Hauts Parleurs

| | |
|---|---|
| *Creative* | |
| SBS 240 2.0 | 15,00 € |
| SBS 350 2.1 | 29,00 € |
| Inspire 2.1 T3000 | 39,00 € |
| I-Trigue 2.1 2200 | 59,00 € |
| I-Trigue 2.1 3200 | 69,00 € |
| I-Trigue 2.1 L3400 | 85,00 € |
| I-Trigue 2.1 L3600 | 115,00 € |
| Inspire 5.1 P5800 | 69,00 € |
| Inspire 5.1 T5900 | 85,00 € |
| I-Trigue 5.1 5600 | 169,00 € |
| Inspire 7.1 T7900 | 125,00 € |
| Inspire 7.1 TD7700 | 279,00 € |
| Decodeur DTS-100 7.1 | 139,00 € |
| *Altec Lansing* | |
| Altec Lansing VS2120 2.0 | 29,00 € |
| Altec Lansing VS2121 2.1 | 39,00 € |
| Altec Lansing VS3121 2.1 | 55,00 € |
| Altec Lansing VS 4121 2.1 | 69,00 € |
| Altec Lansing 2100 2.1 | 79,00 € |
| Altec Lansing CS21 2.1 | 125,00 € |
| Altec Lansing Mx 5021 THX 2.1 | 159,00 € |
| Altec Lansing Fx 6021 2.1 | 229,00 € |
| Altec Lansing VS3151 5.1 | 89,00 € |
| Altec Lansing 5100 5.1 | 139,00 € |
| *Autres produits, contactez nous.* | |

## Claviers / souris

| | |
|---|---|
| *Trust* | |
| Souris Trust 2 boutons + molette | 4,95 € |
| Clavier Trust 105 touches | 5,95 € |
| *Logitech* | |
| Souris MX310 Optical | 35,00 € |
| Souris MX510 Optical | 39,00 € |
| Souris MX1000 Laser | 65,00 € |
| Souris MX900 Bluetooth | 85,00 € |
| Souris Click Optical Mouse | 25,00 € |
| Souris Cordless Click Optical | 35,00 € |
| Souris Cordless Optical rechargeable | 49,00 € |
| Clavier Internet Keyboard | 15,00 € |
| Clavier Media Keyboard | 29,00 € |
| *Ensembles clavier sans fil + souris :* | |
| Cordless Desktop oem | 29,00 € |
| Cordless Desktop LX 300 noir | 55,00 € |
| Cordless Desktop LX 500 / 501 | 75,00 € |
| Cordless Desktop LX 700 | 89,00 € |
| Cordless Desktop Mx 3100 | 119,00 € |
| Logitech Dinovo Media Desktop 2.0 | 215,00 € |
| MS Basic Wireless Optical | 39,00 € |
| MS Wireless Optical Desktop Elite | 79,00 € |
| MS Optical Desktop Elite for Bluetooth | 139,00 € |

## Clé USB / MP3

| | |
|---|---|
| Clé USB 2.0 128 Mo | 14,99 € |
| Clé USB 2.0 256 Mo | 29,00 € |
| Clé USB 2.0 512 Mo | 49,00 € |
| Clé USB 2.0 1 Go | 89,00 € |
| Lecteur MP3 128 Mo | 35,00 € |
| Lecteur MP3 128 Mo FM | 39,00 € |
| Lecteur MP3 256 Mo FM | 45,00 € |
| Lecteur MP3 512 Mo FM | 85,00 € |
| Creative Muvo Tx 128 Mo | 59,00 € |
| Creative Muvo Tx 256 Mo | 75,00 € |
| Creative Muvo Tx 512 Mo | 109,00 € |

## Imprimantes / Scanners

| | |
|---|---|
| *Imprimantes :* | |
| Canon Pixma IP 1500 | 55,00 € |
| Canon Pixma IP 2000 | 85,00 € |
| Canon Pixma IP 3000 | 115,00 € |
| Canon Pixma IP 4000 | 145,00 € |
| Canon Pixma IP 5000 | 195,00 € |
| Canon Pixma IP 6000D | 199,00 € |
| Canon Pixma IP 8500 | 385,00 € |
| Canon Pixma IP 6500 | 479,00 € |
| Epson Stylus Color C46 | 55,00 € |
| Epson Stylus Color C66 Photo | 79,00 € |
| Epson Stylus Color C86 | 89,00 € |
| Epson Stylus Photo R200 | 125,00 € |
| Epson Stylus Photo R300ME | 199,00 € |
| Epson Picture Mate | 199,00 € |
| *Multifonctions :* | |
| Canon Pixma MP-110 | 119,00 € |
| Canon Pixma MP-130 | 145,00 € |
| Canon Pixma MP-750 Photo | 275,00 € |
| Epson Stylus CX-3650 | 109,00 € |
| Epson Stylus Photo RX425 | 179,00 € |
| Epson Stylus CX-6600 | 199,00 € |
| Hewlett Packard PSC1215 | 99,00 € |
| Hewlett Packard PSC1350 | 129,00 € |
| Hewlett Packard PSC1610 | 149,00 € |
| *Scanners :* | |
| Canon Lide 20 | 55,00 € |
| Canon Lide 35 | 69,00 € |
| Canon Canoscan 3000EX | 65,00 € |
| Canon Canoscan 4200F | 119,00 € |
| Canon Canoscan 5200F | 139,00 € |
| *Autres modèles, contactez nous.* | |

## Lecteur de salon DVD / DIVX

| | |
|---|---|
| Cibox CB4352 | 49,00 € |
| **Iisonic 2316P** | **55,00 €** |
| *Autres produits, contactez nous.* | |

## Logiciels (vendu uniquement avec PC)

| | |
|---|---|
| Windows XP Home | 89,00 € |
| Windows XP Pro | 139,00 € |
| Work Suite 2004 | 69,00 € |
| Office XP Basic 2003 | 199,00 € |
| Office XP PME 2003 | 249,00 € |
| Office XP Pro 2003 | 349,00 € |

## Divers

| | |
|---|---|
| CD et DVD Verbatim à partir de | 0,70 € |










**Horaires :**
**Mardi à Samedi**
**10h30-19h**
**sans intérruption**

*Revendeurs, contactez nous.*
*zanax.revendeurs@wanadoo.fr*




**Informations, devis, commandes...**
**Tél. : 01 48 84 79 13**
Fax : 01 48 92 35 88
**e-mail : zanax@wanadoo.fr**

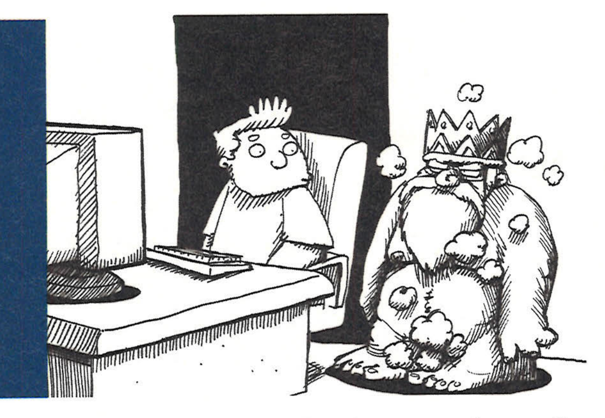



**27, avenue René Panhard**
**94 320 Thiais**

En revanche, le Presler, successeur du Smithfield, utilisera bizarrement la méthode décriée du double die. On précise chez Intel que ce choix permettra surtout de maximiser le nombre de processeurs produits, étant donné que ce Presler sera gravé en 0,065 micron...

**230 millions** C'est le nombre de transistors qui composent le Pentium D d'Intel. Il utilise pour ses deux cores le fameux Prescott que vous commencez à bien connaître. Chacun est équipé d'un méga de cache de niveau 2 et communique avec le chipset de la carte mère en se partageant le bus unique qui les y relie. Intel utilise un bus cadencé à 800 MHz, ce qui est assez surprenant. On aurait espéré l'utilisation d'un bus 1066 MHz comme sur les Pentium 4 Extreme Edition. Les fréquences sont assez conservatrices avec trois modèles qui s'étalent entre 2,8 et 3,2 GHz. Le Pentium EE, version haut de gamme du Pentium D, ne diffère que par le support de l'HyperThreading, avec pour résultat quatre processeurs virtuels pour le système d'exploitation. Comme nous allons le voir cependant, ce n'est pas forcément un cadeau.

**Douleurs logiciel-les** Est-ce que multiplier le nombre de processeurs permet de doubler d'un coup les performances de sa machine ? Pas vraiment. Pour que cela marche, il faut que les



applications soient multi-threadées, c'est-à-dire qu'elles découpent leur traitement en plusieurs morceaux qui vont être répartis entre les processeurs par le système d'exploitation. Un des buts de l'introduction de l'HyperThreading sur les Pentium 4C était d'inciter les développeurs à multi-threader leurs applications. Le problème est que tous les calculs ne se découpent pas forcément aussi facilement. Il y a les cas d'école comme le calcul d'images 3D ou l'encodage vidéo. Les algorithmes utilisés peuvent être parallélisés facilement. Dans d'autres cas de figure, c'est moins convaincant : la compression de fichiers, par exemple, se trouve limitée par la rapidité des accès disques. C'est une des leçons à retenir sur le dual core : si l'on multiplie le nombre de processeurs, le reste du système ne bouge pas. Dans certains types d'applications, les développeurs ne savent tout simplement pas comment s'y prendre pour paralléliser leurs calculs. C'est malheureusement le cas des jeux : la quasi-totalité des titres actuels ne savent pas profiter des bienfaits du dual core. Les développeurs sont habitués à créer leurs jeux de manière monolithique. À leur décharge, les techniques et l'expérience manquent dans le domaine. Une fatalité ? À court terme, le résultat est forcément sévère et on le voit dans les benchs : les gains sont rares pour ne pas dire inexistants. Cependant les programmeurs de jeux vont être forcés de se mettre à la page car Intel et AMD vont être aidés par les nouvelles générations de consoles. La Xbox 2 et la nouvelle Playstation utiliseront des processeurs multicores. Pas le choix, pour tirer le meilleur de ces architectures, les programmeurs devront être créatifs.



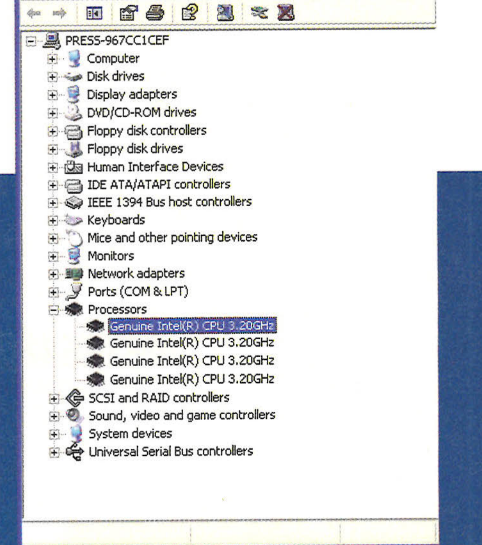
D'extérieur, rien ne distingue un processeur dual core d'un processeur classique.

Windows Task Manager
File Options View Shut Down Help
Applications | Processes | Performance | Networking | Users
CPU Usage: 100 % — CPU Usage History
PF Usage: 609 MB — Page File Usage History

| Totals | | Physical Memory (K) | |
|---|---|---|---|
| Handles | 5292 | Total | 1028704 |
| Threads | 360 | Available | 639024 |
| Processes | 26 | System Cache | 115704 |
| **Commit Charge (K)** | | **Kernel Memory (K)** | |
| Total | 623928 | Total | 38056 |
| Limit | 2480216 | Paged | 23836 |
| Peak | 804204 | Nonpaged | 14220 |

Processes: 26 CPU Usage: 100% Commit Charge: 609M / 2422M

Quatre processeurs d'un coup dans le gestionnaire de tâches, on se sent puissant !

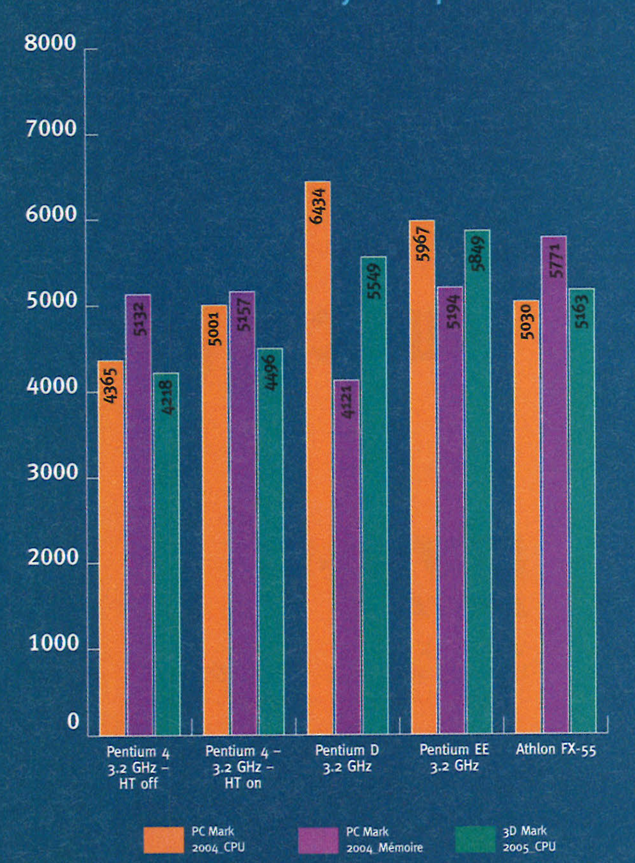


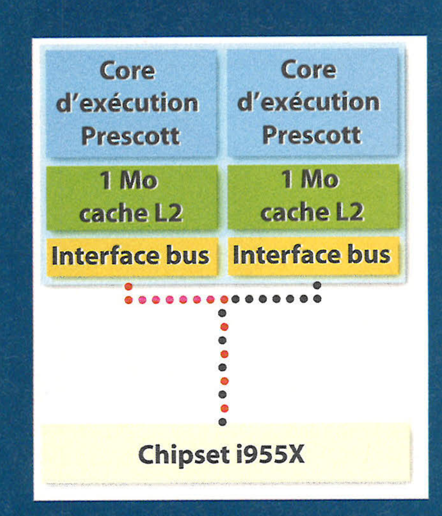

Avec le Pentium EE, Windows détecte quatre processeurs identiques. C'est bien là le problème.



Les deux cores du Smithfield sont regroupés sur le même « die ».

**Pentium Extrême Déception** La version Extreme Edition du Pentium D est surprenante. Elle arrive dans certains cas à être moins efficace qu'un Pentium D à fréquence égale. On le voit par exemple sous PC Mark et dans notre bench fait maison « CryptoGlop » (si si, ce nom signifie quelque chose).

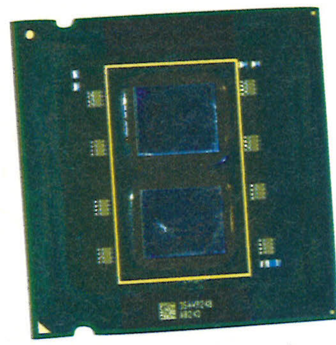



L'architecture du Pentium D oblige les processeurs à partager le même bus pour accéder au chipset.

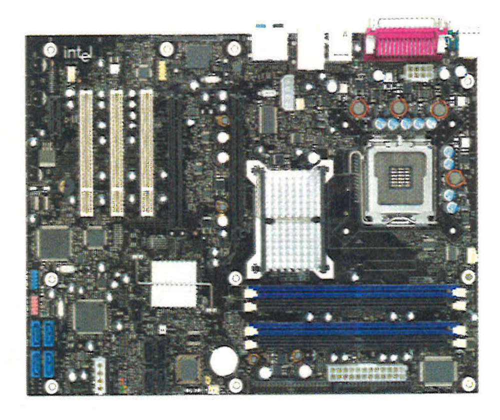
## Vache à lait

**Comme d'habitude chez Intel, l'arrivée d'un nouveau processeur nécessite l'utilisation d'une nouvelle carte mère. Le socket ne change pas, c'est toujours le surprenant modèle 775 qui officie. C'est le chipset qui change avec l'i955X. Outre le support « officiel » du dual core, on trouve la gestion de la mémoire DDR2 à 667 MHz (ce qui nous fait encore plus regretter le choix du bus système à 800 MHz) et deux nouveautés pour les disques durs : le RAID 5 et le Serial ATA II. La carte mère fournie par Intel est équipée de deux ports PCI Express 16x pour préparer l'arrivée du SLI et de l'AMR, les technologies bi-GPU de nVidia et d'ATI. Ce second port n'était cependant pas entièrement câblé sur cette carte mère bêta, nous attendrons de voir ce qu'Intel compte en faire.**



**Le successeur du Pentium D va à l'encontre de la logique en revenant à une solution à deux die séparés.**

L'HyperThreading est à double tranchant : il ajoute deux processeurs virtuels aux deux cores existants. Pour obtenir les meilleures performances, il faudrait, dans le cas où deux threads sont exécutés, qu'ils soient répartis chacun sur l'un des cores. Ce n'est pas toujours le cas, la faute... au système d'exploitation. Pour Windows, les quatre processeurs sont identiques et il va répartir les tâches au hasard, avec plus ou moins de succès. Il peut également, c'est assez étonnant, déplacer une tâche d'un processeur à l'autre. Autant dire que cela ne fait pas les affaires du Pentium EE. Pour arranger la



situation, il faudrait que Microsoft revoie l'ordonnanceur (la partie software chargée de répartir les tâches justement) de son OS. Cela n'arrivera, au mieux, qu'avec la prochaine version de Windows baptisée Longhorn. Dommage pour un processeur qu'Intel propose aux environs de 1000 euros...




Au-delà des chiffres se trouve une donnée particulièrement difficile à quantifier : la réactivité du système. Lorsque vous utilisez en simultané plusieurs applications particulièrement gourmandes, il arrive qu'une tâche empiète sur les autres et ralentisse tout le système. Avec le Pentium D, ce genre de situation diminue et on a l'impression de ne quasiment jamais perdre le contrôle de sa machine. Ce confort justifie-t-il pour autant de dépenser 600 euros pour un Pentium D ne fonctionnant qu'à 3.2 GHz ? Si votre activité principale est le jeu, la réponse est non. Un processeur monocore d'Intel ou d'AMD cadencé plus rapidement vous donnera de meilleures performances. C'est d'autant plus dommage que la faute n'incombe pas à Intel mais aux développeurs de jeux. L'arrivée des Pentium D aujourd'hui, des Athlon 64 X2 le mois prochain et des nouvelles générations de consoles fortement parallèles devrait rapidement changer la donne. En attendant, le Pentium D restera un tour de force technique amplement sous-utilisé.

# top HARD

Allez, revenez à la raison, il est trop tard pour commencer cette cure amaigrissante qui vous promettait un ventre plat et des abdos en béton pour draguer sur la plage. Alors, à défaut, vous pouvez vous rabattre sur les revendeurs informatiques. Avec un peu de chance, vous tomberez sur une charmante et plantureuse stagiaire qui ne demande qu'à découvrir le monde incroyable des broches et des sockets. Et qui sait, peut-être raconterez-vous à vos petits enfants votre première baiser à l'ombre d'une clef USB... Oui, je sais, je suis un grand romantique.

C_WIZ

## Le processeur

On se passera des sulfureux dual-core et leurs vapeurs qui risqueraient de ne pas passer l'été pour se recentrer sur des processeurs plus classiques. Des valeurs sûres qui ne changent pas trop au fil des mois puisque AMD est toujours en tête dans le cœur des joueurs. Les Pentium4 64 bits restent une alternative viable pour les amoureux de ces hommes en bleu qu'on voit sautiller dans tous les sens à la télévision.

Config 1 : AMD Athlon 64 3000+ (1,8 GHz/Socket 939), 140 euros TTC environ.
Config 2 : AMD Athlon 64 3200+ (2,0 GHz/Socket 939) 180 euros TTC environ, ou Intel P4 630 (3,0 GHz/Socket 775), 230 euros TTC environ.
Config 3 : AMD Athlon 64 3500+ (2,2 GHz/socket 939), 240 euros TTC environ, ou Intel P4 640 GHz (3,2 GHz/Socket 775), 290 euros TTC environ.

## La RAM

Après une chute « niagaresque », le prix de la Ram commence enfin à se stabiliser. Le giga de DDR de marque reste toujours sous la barre de 100 euros. Difficile à ce prix de passer à la DDR2, toujours deux fois plus chère pour un gain de performance que la décence m'empêche d'évoquer. Alors on investit et plus vite que ça !

Configs 1, 2 : 512 Mo de DDR-SDRAM PC3200 (2 x 256 Mo), environ 50 euros TTC.
Config 3 : Go de DDR-SDRAM PC3200 (2 x 512 Mo), environ 90 euros TTC.

## La carte mère

En attendant de voir les premières apparitions de cartes mère nForce 4 Intel, les futurs possesseurs de Pentium 4 garderont la sûreté en choisissant un chipset de la même marque. Autant rester dans la logique. Pour les futurs possesseurs d'Athlon 64, nVidia garde l'avantage pour la disponibilité alors que VIA propose timidement une alternative dont les prestations sont tout sauf mauvaises. L'avantage du Taiwanais restant le prix de ses cartes, un bon 30 % inférieur à celles de l'Américain.

Config 1 : MSI K8N Neo4 Platinum (nForce 4 Ultra/Socket 939), environ 140 euros TTC.
Config 2 : MSI K8N Neo4 Platinum (nForce 4 Ultra/Socket 939), environ 140 euros TTC ou Asus P5GD1 (Intel i915P/Socket 775), environ 120 euros TTC.
Config 3 : Asus P5GD1 (Intel i915P/Socket 775), environ 120 euros TTC, ou ASUS A8N-SLI Deluxe (nForce 4 SLI/Socket 939), environ 160 euros TTC.

## Le disque dur

J'entends dire, ici ou là, qu'un mouvement de protection des disques durs IDE serait en marche. J'aurai dû m'en douter, j'imagine d'ailleurs que les meneurs du mouvement sont les mêmes qui vantent les mérites du CD-Rom devant l'éternel. Par contre, pour le nom vous auriez pu trouver un peu mieux que le « Clide » (Comité de Libération de l'IDE), ça vous aurait évité quelques vannes...

Config 1 : 120 Go (7200 trs/min, Serial ATA, cache 8 Mo), environ 70 euros TTC.
Config 2 : 160 Go (7200 trs/min, Serial ATA, cache 8 Mo), environ 80 euros TTC.
Config 3 : 250 Go (7200 trs/min, Serial ATA, cache 16 Mo), environ 150 euros TTC.

## Le routeur WiFi

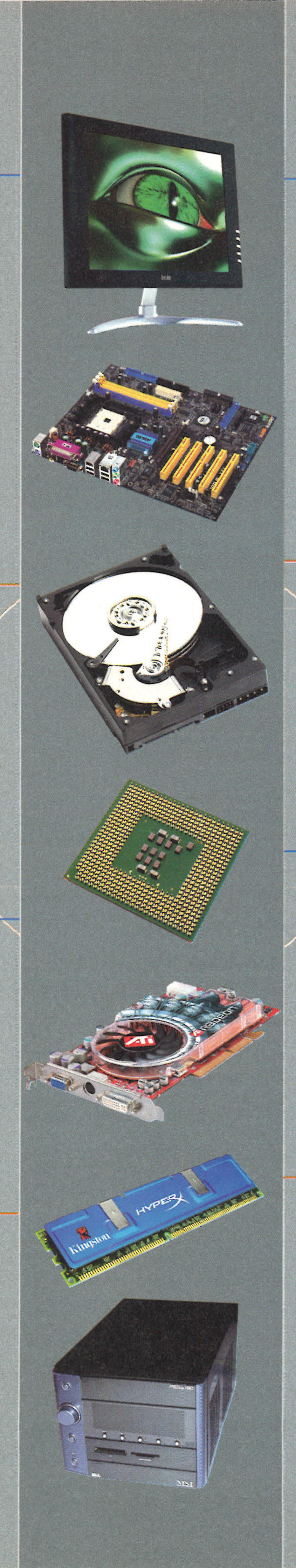
L'avenir sera sans fil ou ne sera pas ! Que ce soit dit, le routeur WiFi devient un élément indispensable dans nos vies de possesseurs de multiples machines et autres consoles, portables ou non. Linksys garde ma préférence pour ses firmwares un brin mieux ciselés que ses concurrents, en attendant peut-être le grand retour de Zyxel qui s'était un peu éloigné ces dernières années.

- Linksys WRT54G (routeur Cable/ADSL, WiFi 802.11g) : environ 70 euros.
- Linksys WAG54G (modem routeur ADSL, WiFi 802.11g) : environ 100 euros.

## Le lecteur/graveur de DVD

Alors que Sony et Toshiba font semblant de se mettre d'accord sur le format unique qui succèdera peut-être un jour à notre vénérable DVD, certaines personnes dont je tairais les noms continuent à acheter des lecteurs de CD-Rom. On va faire simple, si avant la fin de l'été vous n'êtes pas passé au lecteur de DVD, je publierai ici même vos noms et adresses. Et même que l'on vous jettera des GeForce 2 MX dans la rue. Vous verrez, bien lancées, ça fait beaucoup plus mal qu'une tomate...

Config 1 : Lecteur de DVD IDE 16X/48X, environ 30 euros TTC.
Configs 2, 3 : Graveur de DVD+/-RW IDE 16X Nec ND-3520, environ 60 euros TTC.



## La carte vidéo

Heureusement pour nous, ATI et nVidia n'en sont pas encore aux spots télévisés. Je n'ose imaginer les publicités comparatives à coup de caméléon-escargot et de caribou retardés auxquelles on aurait droit. Espérons qu'ils n'en arriveront jamais là. Vous me reprendrez en attendant une bonne dose du jus de PCI Express. C'est un peu indigeste, mais sa DLC (Date Limite de Consommation, incultes !) est bien supérieure à celle du jus d'AGP qui commence sérieusement à fermenter.

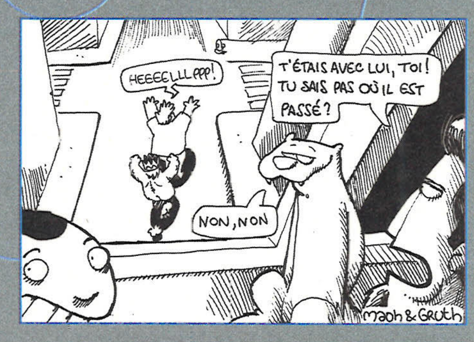
Config 1 : ATI Radeon X600 Pro 128 Mo (PCI Express), environ 110 euros TTC.
Config 2 : ATI Radeon X700 Pro 128 Mo (PCI Express), environ 180 euros TTC, nVidia GeForce 6600 GT (PCI Express) 128 Mo, environ 200 euros TTC.
Config 3 : ATI Radeon X800 XL 256 Mo (PCI Express), environ 300 euros, nVidia GeForce 6800 GT (PCI Express) 256 Mo, environ 400 euros TTC.

## La carte son

Quand on pense qu'il y a encore quelques années de cela, le marché de la carte son était florissant et plein d'innovations... Il fait aujourd'hui grise mine et il faut bien du courage pour s'y intéresser. D'ailleurs, je te rends hommage, lecteur. Oui, toi, le courageux qui lit ce paragraphe dédié à la morosité du monde des cartes à bruits. Je te souhaite une longue vie pleine de bonheur, de prospérité et... d'écrans LCD 30 pouces. On ne se refait pas.

Configs 1, 2 : SoundBlaster Audigy 2, environ 40 euros TTC.
Config 3 : TerraTec Aureon 7.1 Space, environ 90 euros TTC/SoundBlaster Audigy2 ZS, environ 90 euros TTC.




## Le moniteur

Côté écrans, le VP191b semble bien être le moniteur LCD qui réussit à convaincre les plus pointilleux des joueurs de FPS. Avec une électronique largement au devant de la concurrence, l'écran de Viewsonic reste unique en son genre. 17 pouces hier, aujourd'hui 19, on se prend à rêver de ce qu'ils nous proposeront demain.

Coonfig 1 : 19 pouces Mitsubishi Diamond Pro 93SB, environ 260 euros TTC.
Config 2 : 19 pouces ViewSonic P95f+, environ 350 euros TTC ou 17 pouces LCD Viewsonic VP171b (8 ms), environ 330 euros TTC.
Config 3 : 19 pouces LCD Viewsonic VP191b (version 8 ms), environ 520 euros TTC, ou 22 pouces Mitsubishi Diamond Pro 230SB, environ 600 euros TTC.

## Le mini-PC

Il y a dans la vie des petits plaisirs que l'on hésite à s'offrir. Comme un mini-PC. Malgré son format de poche, il est tout aussi capable que ses grands frères les boîtiers tours. Alors vous aussi donnez la chance aux jeunes et adoptez un mini-PC ! Ça ne changera peut-être pas votre vie, mais vous aurez au fond du cœur ce petit sentiment indescriptible. C'est bon la honte.

- MSI Mega 180 (Nforce 2 GT/Socket A, WiFi 802.11b, Tuner, Lecteur CD/MP3) : environ 310 euros TTC.
- Biostar iDEQ 200A (ATI Radeon 9100/Socket 478) : environ 220 euros TTC.
- Soltek EQ3901 (nVidia nForce 3 250/Socket 939) : environ 320 euros TTC.

# ET POKE ET PEEK

**Un Joystick aux couleurs américaines pour cette édition de juin 1995 et pour cause : l'E3 ouvrait ses portes pour la première fois. L'Electronic Entertainment Expo allait devenir en 10 ans le rendez-vous incontournable de notre industrie. C'est même tellement grand que j'ai mal aux pieds rien que de penser que dans une semaine, on remet ça.**




Dès sa première édition à Los Angeles, l'E3 avait fait les choses en grand. Jamais on n'avait vu autant d'éditeurs de jeux vidéo réunis sous un même (énorme) toit. Dans un récapitulatif de 22 pages, Seb met l'eau à la bouche de milliers de lecteurs en annonçant les dizaines de titres qu'il avait pu apercevoir. Sans parler du fait que c'était aussi l'époque des sorties de la PlayStation, de la Saturn et de celle qu'on appelait encore à l'époque Ultra64. De quoi rendre fou tout bon fan de jeux. L'E3 95 marque aussi le début de la 3D à toutes les sauces et la mort plus ou moins définitive des jeux de plate-forme, l'exception qui confirme la règle étant l'annonce de Rayman sur ce Salon. Sans vous infliger un résumé indigeste des titres présentés sur ce show, ça m'amuse toujours autant de voir que des produits pourtant très attendus ont disparu sans laisser de traces. Le préféré de Seb, en page d'intro par exemple : Urban Decay. Il devait être édité par Psygnosis et avait une réalisation très proche d'Ecstatica (et pour cause, c'était les mêmes développeurs). Hop, jamais vu. Calia 2095 chez LucasArts, un shoot à la réalisation médiocre, assez dans l'esprit du futur Killer7 de Capcom sur console. Re-hop, poubelle aussi. À l'époque, LucasArt avait encore une réputation à défendre…

## PERDU DE VUE

Après quelques pages sur le futur deuxième cadavre de 3DO (la version M2 de leur console), on tombe sur l'interview de Stéphane Picq, chaman en chef des musiques de Cryo. La dernière fois que je l'ai vu, on a siroté une bière au soleil pour une interview (suivant méticuleusement le même procédé ancestral mis au point par Moulinex pour faire celle de ce numéro 61) et il disparu peu de temps après vers Madagascar. Depuis, plus de news, plus de Cryo et la dernière mise à jour de son site web date du 14 octobre 1998… Suivent 3 pages sur le hardware et les jeux Mac (vous allez voir que je vais vous faire le coup bientôt, pour rire) et 6 pour apprendre à se servir de ce minitel amélioré qu'on appelle Internet. Marchera jamais ce truc… Ahem… Bref. La rubrique Test ouvre sur Prisoner of Ice (Infogrames), un jeu d'aventure qui décrochera une note de 86 %. Mais c'est Moulinex qui fera vibrer les fans page 82 avec First Encounter (Gametek). Malgré les bugs et les problèmes de gameplay, la fibre Elite est là et permet à ce titre d'atteindre la note de 92 %. Casque Noir offre un 87 % d'intérêt à Deadalus Encounter quelques pages plus loin. Tia Carrere bien numérisée, forcément ça marque… La vraie référence de ce numéro 61 est ailleurs, page 108, et s'appelle Jagged Alliance. Déjà moche à l'époque, son intérêt de 90 % n'est pas volé. Il reste encore des fans, c'est dire. Côté Preview, encore plein de jeux qui ne sortiront jamais ou tomberont rapidement dans l'oubli collectif. Un titre se distingue pourtant du lot : Duke Nukem 3D. Dix ans après, sa suite refait surface et une question me hante : comment 3D Realms paye ses développeurs en produisant aussi peu de jeux ?

CAFÉINE

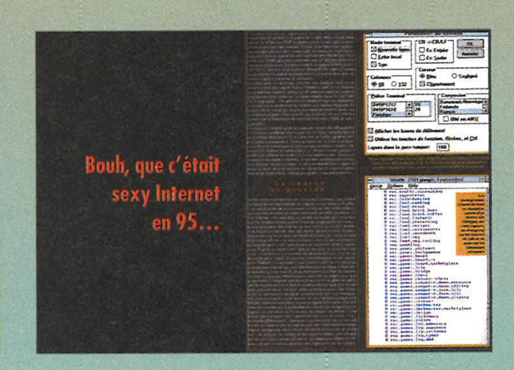


Le titre qui fera oublier (ou presque) Doom : Duke Nukem 3D. Sa suite est « légèrement » attendue au tournant. Depuis 8 ans.



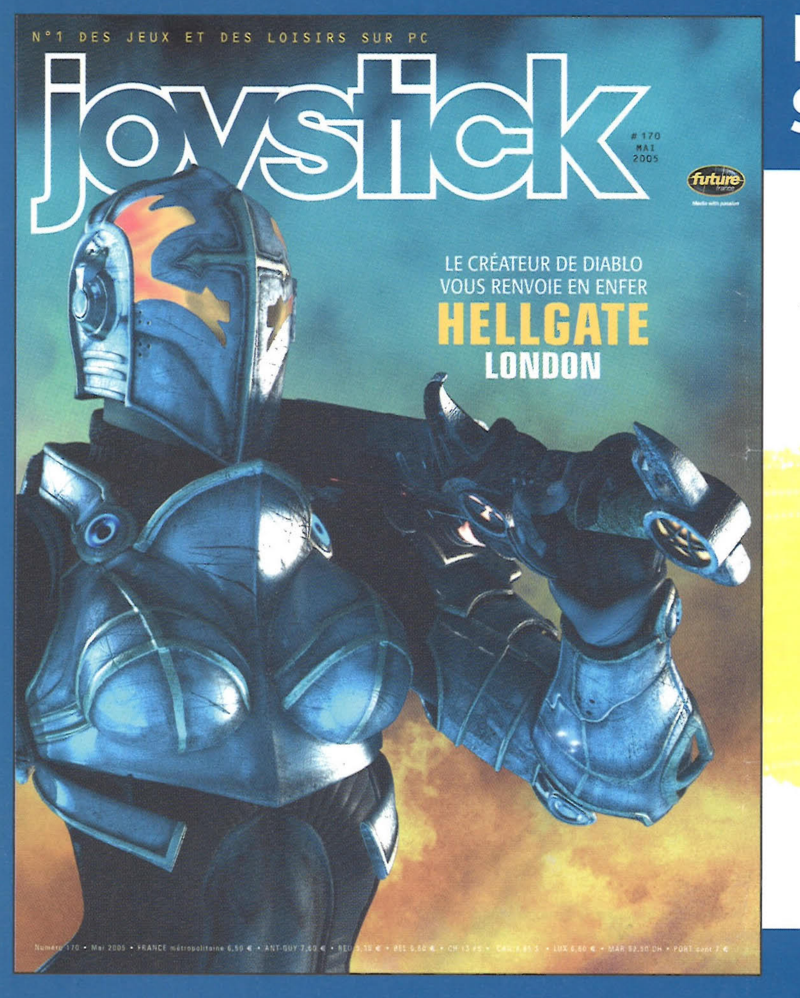
Ça avait l'air sanglant et bien défoulant, mais ça ne verra jamais le jour. Bye bye Urban Decay…


Jagged Alliance n'a jamais été joli, même en 1995. Ça n'a jamais empêché les amateurs d'oublier toute vie sociale à cause de ce titre.


Bouh, que c'était sexy Internet en 95…



L'ARME SECRÈTE DES MANGAS
MANGA LOOK DE GARNIER FRUCTIS STYLE AUX MICRO-CIRES DE FRUITS.
Coiffures aux volumes vertigineux et pics asymétriques, pour y arriver les Mangas ont Fructis Style. Sa formule fixation ultra-forte, enrichie en agents matifiants, permet de passer du dessin à la réalité. >www.garnier.com
GARNIER
FRUCTIS STYLE
AUX MICRO-CIRES DE FRUITS
MANGA LOOK
Pâte Destructurante Effet Mat
GARNIER




# PROFITEZ DE NOTRE OFFRE SPÉCIALE D'ABONNEMENT

## 1 an / 11 numéros

# 3,50 € par numéro

au lieu de 6,50€*

✔ **près de 50% de réduction**

# ABONNEZ-VOUS À JOYSTICK

EB71

À retourner accompagné de votre règlement à : **Joystick - Service Abonnements** - 18 - 24 quai de la Marne - 75164 Paris Cedex 19

❒ **OUI, Je m'abonne à Joystick pour 1 an / 11 numéros.**

JE CHOISIS LA VERSION ❒ CD OU ❒ DVD

**38,50 €** au lieu de 71,50 €*

## ADRESSE DE RÉCEPTION DE L'ABONNEMENT

Nom : ______________________ Prénom : ______________________

Adresse : ______________________________________________

Code postal : |_|_|_|_|_| Ville : ______________________

E-Mail : ______________________ Date de naissance : |_|_| |_|_| |_|_|

Quelle console utilisez-vous : ❑ Playstation ❑ Game Cube ❑ Game Boy Advance ❑ Xbox

De quel matériel informatique disposez-vous : ❑ PC ❑ Mac

## ABONNEMENT 1 AN

### JE CHOISIS MON MODE DE PAIEMENT

❑ Je règle par chèque postal ou bancaire ci-joint à l'ordre de Future France

❑ Je préfère régler par carte bancaire :

N° CB |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_|

Expire le |_|_| |_|_| (Validité minimale : 2 mois) Cryptogramme |_|_|_|

Date et signature obligatoires :

*Offre d'abonnement réservée à la France métropolitaine, valable jusqu'au 30/06/2005. Par défaut vous serez abonné à la version CD. Pour l'étranger, nous consulter : 01 44 84 05 50 ou par e-mail: abofuture@dipinfo.fr.* Prix de vente des magazines chez votre marchand de journaux 6,50 € (01/01/05). Conformément à la loi Informatique et liberté du 6 janvier 1978 (Article 27), vous disposez d'un droit d'accès et de rectification des données vous concernant, en écrivant à notre siège social. Par notre intermédiaire, vous pourrez recevoir des propositions d'entreprises partenaires. Si vous ne le souhaitez pas, cochez la case suivante ❒.